



TITLE:

どんな要因が文化活動を「上品」
にするのか? --文化威信スコアの規
定要因--

AUTHOR(S):

CITATION:

どんな要因が文化活動を「上品」にするのか? --文化威信スコアの規定
要因--. 2020: 1-155

ISSUE DATE:

2020-03

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/250698>

RIGHT:

どんな要因が文化活動を 「上品」にするのか？

—文化威信スコアの規定要因—

京都大学文学部 社会学研究室

2019 年度 社会学実習 報告書

太郎丸 博 編

2020 年 3 月

目次

調査概要と活動経験が威信評価に及ぼす影響	太郎丸 博	1
第1章 文化活動の難易度と威信評価		12
趣味・嗜好の「難易度」は		
上品さの判断に影響を与えるか	桑田 湧也	13
難易度と上品さの関係	前田 拓海	18
行為の難易度と世間的に見た		
上品さとの関連性についての調査レポート	松本 聖史	23
第2章 文化活動の活動コストと威信評価		26
普段の生活に活かしにくい		
文化的活動と上品さの関連性の調査	杉山 雄飛	27
実生活に応用される趣味と		
そうでない趣味との上品さの比較	船田 翔太	34
文化活動に対する評価と手間との相関	古澤 遼	39
文化活動にかかるお金と評価の相関	松井 樹丸	43
第3章 文化活動の新旧と威信評価		49
各音楽活動の上品さの評価について	岩澤 百香	50
音楽文化活動に関する意識調査	王 海佳	54
創始時期の新旧による文化活動の評価	華岡 奈穂	59
文化活動の歴史が		
「上品さ」の判断に与える影響	片山 智	65
文化活動に対する評価と由来の長さとの関係	廣戸諒太郎	71
文化活動の威信と		
活動人口及び由来の古さの相関	黒岩 美佑	77
ある活動における「嗜んでいる人の多さ」と		
「古くからあるイメージ」と上品さの関連性	古渡 彩乃	86
第4章 「男性的／女性的」とされる文化活動と威信評価①		98
文化活動の威信と女性イメージの関連の検討	遠藤 優太	99
女性らしさと文化資本	太田 諒	104
「上品である」と「その活動の参加者と		
して女性が想起されやすい」とこととの関係	加藤 大典	109
文化活動における女性参加の		
イメージと上品なイメージの関係	鈴見 駿	113
参加者として女性が		
想起されやすい活動の上品さについて	寺田奈津美	117

第 5 章	「男性的／女性的」とされる文化活動と威信評価②	122
	女性らしい文化活動と上品さとの関連	123
	石黒絵美華	
	どのような趣味／文化活動が	
	高く評価されやすいか	127
	金城 琴音	
	女性らしさと上品さの関連性	130
	釦持 京介	
	「女性らしさ」と文化的活動の評価	135
	小島 崇弘	
	文化活動の消費から見た	
	京都大学大学生のジェンダー意識の再生産	140
	尹 ソダム	
調査票		146
単純集計表		150

調査概要と活動経験が威信評価に及ぼす影響

太郎丸 博

1 問い：どのような活動が文化資本を高めるか

文化資本という概念には批判もあるものの、社会学において定番の概念として定着した感がある。質問紙調査で文化資本の高さを測定する場合、クラシックコンサートや美術展への参加頻度が用いられることが多い（片岡 1997, 磯・竹ノ下 2018）。このような文化活動はなぜ文化資本を高めるのだろうか。言い換えれば、なぜある種のハビトゥスは文化資本となり、その他のハビトゥスはそうならないのか、と問うてもいい。この問いに対して、われわれは「人々がそれを上品／育ちがよさそう／高貴／等など、とみなすから」と答える。すなわち、人々の共同主観性が文化資本の高低を決めている、と仮定する。この仮定が正しいかどうかは議論の余地があるが¹、この仮定が正しいとしても、なぜ人々はある種の文化活動を相対的に高く評価するのか、という疑問は残る。今回の調査ではこの疑問に答えることを試みる。

どんな活動が文化資本を高めるかについては、文化威信スコアの研究が知られている（橋本 1988, 片岡 1996）。これは職業威信スコア研究の応用であり、人々にさまざまな文化活動について評価してもらい、平均的な評価の高さを、その活動の文化威信スコアと呼ぶ。実際、クラシックコンサートや美術館に行くという活動は文化威信スコアが高いことがわかっている。今年の調査実習で問うているのは、クラシックコンサートに行くことのどのような特性が、その文化威信スコアを高めるのか、というポイントである。

¹ 例えば、上流階級で共有されているが下層階級には共有されていないハビトゥスが文化資本である、と考えるならば、一般大衆や上流階級の構成員自身たちが主観的に何を上品と考えるかは、本質的ではないだろう。私たちはこういった客観主義的なアプローチには否定的であるが、この問題については別稿に譲りたい。

上記のポイントは学生のレポートである、このあとの章にまかせて、この章では、評価者の性別や、評価される文化活動を評価者が経験したことがあるかどうかで、文化威信スコアや個々の活動に対する評価の分布に違いがあるかどうかを概観する。

2 授業と調査の概要

授業では例年通り、まず研究課題に関連する論文をいくつか読んだ。その後、5月末にワーディングを検討するために学生たち自身を対象としてプリテストをし、プリテストの結果を分析した。それをふまえて、6～7月は班に分かれて仮説をたて、仮説を検証するための質問文案を検討してもらった。各班から提出された質問文案は私が調査票にまとめて、学生たち自身を対象として再びプリテストした。プリテスト後の議論を踏まえて学生たち自身に修正させて調査票の最終版とした。重複した質問を削除したのと、案を検討している段階でアドバイスをした以外は、最終的な質問項目の選定に私は関与していない。そのため私としては「この仮説は自明ではないか」「こんな文化活動は知らない回答者が多いのではないか」、等などと思う仮説や質問項目も含まれているが、学生の自主性を尊重して彼らの提案どおりの質問項目を採用している。

実査は京都大学の学生に対して、いくつかの授業の前または後に配布し、回答してもらった。有効回収数は 429 である。調査に協力してもらう授業は学生に自由に選ばせているので、サンプルは京大の学生からの無作為抽出にはなっていないことはもちろんである。ただし、文化威信スコアや職業威信スコアは、回答者の年齢、性別、学歴、職業、収入、といった要因にほとんど左右されないことが知られているので（橋本 1988, 片岡 1998, 直井・鈴木 1977, 太郎丸 1998）、そこそこの妥当性もあるのではないかと考えている。

10月の後半に実査を行い、その後データの入力、クリーニングを経て分析を行った。授業では基礎的な集計の他に、相関係数、95%信頼区間付きの平均値のプロットと平均値の差の検定、重回帰分析の基礎を教えたので、そういった手法を用いたレポートが書かれている。この後に続く章は学生のレポートのうち学生がこの報告書への掲載（つまり京大のレポジトリでのレポートの公開）を許諾したものに限定されている。

なお以下の計算と図表の作成には R 3.6.1 (R Core Team 2019)、および knitr パッケージ 1.27 (Xie 2015)、lme4 パッケージ 1.1-21 (Bates, Maechler, Bolker, and Walker 2015) を用いた。

3 プリテスト 1 回目によるワーディングの検討

1 回目のプリテストは、文化活動への評価を尋ねる際のワーディングを決めるために行った。先行研究では「上品」（橋本 1988）「育ちがよい」（塚常 2015）「高い／低い」（片岡 1998）といった異なるワーディングが用いられており、どれがよいのかよくわからない。個人間の評価のバラツキが小さく、文化活動間のスコアのバラツキが大きいほうがスコアとしての内的一貫性は高いと考えられる。また、それぞれの尋ね方で文化威信スコアを計算したとき、他のスコアとの相関が強いほうが尺度としての妥当性は高いと考えられる。

そこで、受講生を対象に私の意図は伝えずに 1 回目のプリテストを行った。google フォームを用いてデータは回収している。有効回収数は 31 である。以下の 11 項目について 3 種類の聞き方で評価を尋ねている。すなわち、「柔道」、「テコンドー」、「ボクシング」、「レスリング」、「剣道」、「フェンシング」、「野球」、「卓球」、「アメリカンフットボール」、「サッカー」、「ボート」である。

上の 11 項目に関して、以下の 3 通りの選択肢で評価してもらった。まず「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」という問いで、選択肢は「上品である」「やや上品である」「ふつう」「やや上品でない」「上品でない」の 5 択。次に質問は上と同じで選択肢は、「育ちがよい」「やや育ちがよい」「ふつう」「やや育ちがよくない」「育ちがよくない」の 5 択。最後に「ここにいろいろ文化活動がかいてあります。世間では一般に、これらの活動を高いとか低いとかいうふうに評価することがありますが、いまかりにこれらを高いとか、低いとか、区別をつけて順に分けるとしたら、どのように分類されるでしょうか。a から k のそれぞれの活動について、あてはまると思われるものをお答えください。」という問いに対して、「高い」「やや高い」「ふつう」「やや低い」「低い」の 5 択で答えてもらった。すべて上から順に 100, 75, 50, 25, 0 という値を割り振っている。すべての平均値と標準偏差を示したのが表 1 である。

表 1 プリテスト 1 回目の平均値（カッコ内は標準偏差）

	上品	育ちがよい	高／低
フェンシング	79.0 (20.5)	79.0 (25.1)	68.5 (25.8)
剣道	68.5 (25.0)	70.2 (18.7)	66.1 (17.7)
ボート	62.9 (29.5)	74.2 (20.9)	69.4 (21.1)
卓球	46.0 (21.5)	52.4 (11.8)	46.0 (19.5)
柔道	45.2 (26.2)	56.5 (17.0)	63.7 (21.3)
サッカー	37.9 (20.3)	47.6 (17.5)	71.0 (27.5)
野球	35.5 (21.2)	50.0 (12.9)	75.0 (25.0)
テコンドー	33.9 (19.9)	47.6 (16.3)	35.5 (18.0)
アメリカンフットボール	33.1 (25.3)	55.6 (25.6)	60.5 (26.4)
レスリング	25.8 (19.9)	40.3 (17.9)	48.4 (20.3)
ボクシング	10.5 (15.5)	25.0 (18.3)	29.8 (19.8)

これら 3 種類の文化威信スコアの級内相関係数 (IntraClass Correlation: ICC) を計算した結果が表 2 である。ICC は

$$\text{ICC 評価者} = \frac{\text{評価者間分散}}{\text{項目間分散} + \text{評価者間分散} + \text{残差分散}}$$

$$\text{ICC 項目} = \frac{\text{項目間分散}}{\text{項目間分散} + \text{評価者間分散} + \text{残差分散}}$$

で計算したので、ICC 項目の値が 1 に近いほど内的一貫性が高い尺度と解釈できる。表 2 を見ると、「上品」と「育ちがよい」の ICC 項目が「高／低」よりもやや大きいことがわかる。

表 2 三種類の尋ね方の級内相関係数 (ICC)

	上品	育ちがよい	高／低
評価者間分散	148.27	2.48	16.43
項目間分散	385.93	231.57	218.29
残差分散	360.40	351.40	480.39
ICC 評価者	0.17	0.00	0.02
ICC 項目	0.43	0.40	0.31

図 1 は三種類の文化威信スコアの散布図を示したもので、「上品」と「育ちがよい」の相関が相対的に高いことがわかる。「高／低」は野球やサッカーのようなプロスポーツが盛んな競技で高くなる傾向があり、少なくともスポーツの威信を測る際には不適当なようである。「上品」と「育ちがよい」は甲乙つけがたいが、今回は級内相関係数を重視して、本調査では「上品」をワーディングとして採用した。

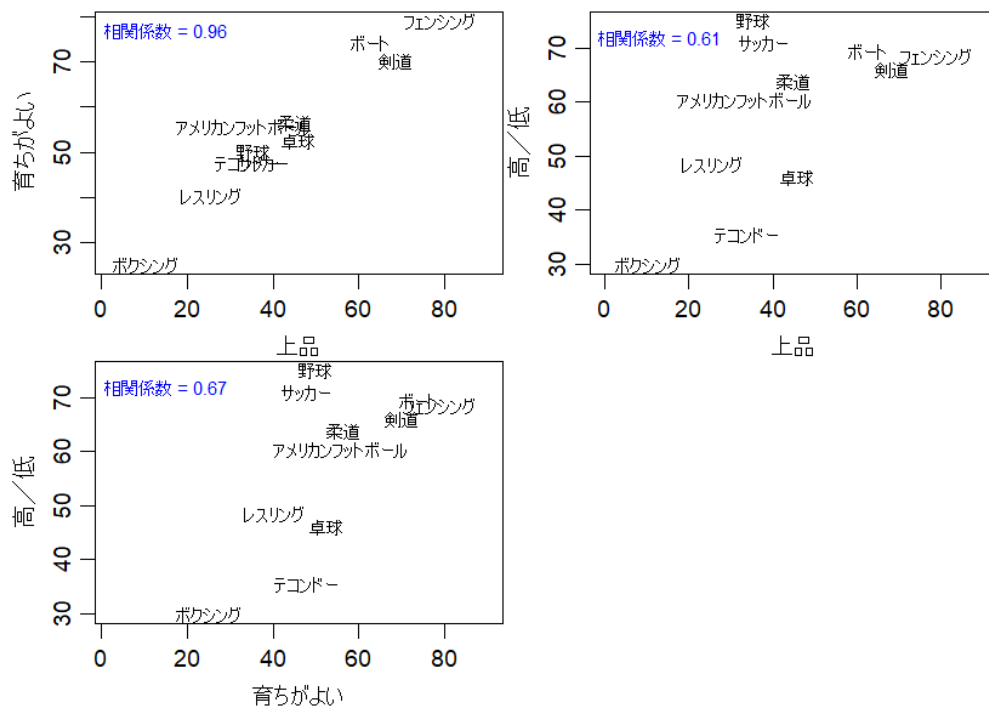


図 1 三種類の文化威信スコアの散布図

4 本調査のデータ

A 票と B 票の 2 種類を用意し、それぞれ 29 の文化活動について上品かどうか 5 段階で評価してもらい、さらに「よくしたことがある」活動にはチェックを入れてもらった。以下では各段階の評価にはそれぞれ 100, 75, 50, 25, 0 の値を割り振った。

学生には仮説を検証するために、よく似ているが一点でだけ異なっている文化活動のペアを複数作るように指示してある。例えば、「西洋由来の文化のほうが日本由来の文化よりも文化威信スコアが高い」という仮説を検証するために「剣道とフェンシング」「和服と洋服」といったペアを作る。そしてペアの一方を A 票で、他方を B 票で尋ねている。これは望ましさバイアスや調査者の意図を回答者に読まれることを避けるためである。それぞれの調査票で 29 項目、合計 58 の文化活動についてどの程度上品か尋ねている。なお、野球のように、自身でプレーする場合と、自身はプレーせずに鑑賞する場合が考えられるような文化活動については、* を項目名のあとに付けて「以下の * のついている項目はすべて鑑賞ではなく、実際にプレーする人についてのイメージをお答えください」という注記を調査票につけた。

有効サンプル・サイズは A 票が 213、B 票が 216 であった。なお以下の分析では利用可能なすべての有効回答を用いているので、分析によってサンプル・サイズはまちまちであるが、58 の文化活動評価の無回答数は平均で 0.59、最大でも 4 なので、サンプル・サイズの違いは無視してよいだろう。

5 本調査の結果

今回尋ねた 58 項目の文化威信スコアと標準偏差は表 3 のとおりである。58 の文化威信スコアの単純平均は、55.1、スコアの標準偏差は 19.9 である。最大値はオペラ鑑賞の 94.1 で、最小値はタバコの喫煙の 14.3 であった。

表 3 各項目の文化威信スコアと標準偏差 (SD)

A 票・項目	A 票・スコア (SD)	B 票・項目	B 票・スコア (SD)
パイプオルガンの演奏	92.1 (14.8)	電子ピアノの演奏	64.8 (21.5)
オペラ鑑賞	94.1 (13.8)	ミュージカルの鑑賞	85.6 (17.0)
レコードで音楽鑑賞	79.6 (19.8)	CD で音楽鑑賞	61.2 (20.2)
バイオリンの演奏	89.9 (15.7)	ギターの演奏	52.9 (21.2)
カフェ巡り	57.3 (19.7)	居酒屋巡り	26.3 (20.1)
ぬいぐるみ作り	54.9 (20.6)	プラモデル作り	35.3 (22.6)
生け花	89.1 (14.6)	盆栽作り	75.0 (22.7)
リコーダーの演奏	46.2 (21.4)	クラリネットの演奏	82.1 (19.8)
アクロバット*	34.4 (22.1)	フォークダンス *	71.3 (22.1)
マンガの読書	24.8 (21.6)	純文学の読書	81.9 (22.3)
飛行機の操縦	51.2 (23.1)	自動車の運転	42.8 (19.5)
お弁当作り	52.6 (21.7)	お菓子作り	61.0 (19.1)
柔道*	36.3 (24.1)	弓道の練習	73.7 (21.1)
資格試験（語学系）の受験	44.8 (24.3)	資格試験（趣味系）の受験	51.3 (21.8)
ビジネス書の読書	46.4 (26.5)	ミステリー小説の読書	55.0 (20.1)
能楽の鑑賞	81.3 (20.2)	マジックの鑑賞	50.9 (19.8)
デジタルアートの鑑賞	56.3 (24.2)	コントの鑑賞	35.3 (21.0)
JPOP 音楽の鑑賞	40.7 (21.3)	クラシック音楽の鑑賞	87.3 (18.2)
演歌の鑑賞	53.8 (21.9)	ボーカロイド音楽の鑑賞	38.5 (23.0)
フェンシング*	51.5 (26.7)	野球の練習	39.2 (19.7)
キャップ投げ野球*	26.5 (23.2)	ボルダリング *	42.8 (19.5)
ヨガ	55.9 (21.2)	筋力トレーニング	39.7 (21.5)
シンクロナイズド・スイミング*	62.3 (20.3)	水球 *	42.7 (19.6)
なぎなた*	62.0 (24.3)	剣道 *	55.1 (23.6)
競技かるた*	62.7 (23.4)	トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）	26.2 (21.9)
軽自動車の運転	34.2 (22.1)	外車の運転	54.9 (26.9)
ファーストフードの利用	17.5 (19.5)	レストランの利用	58.0 (22.0)
映画鑑賞	52.8 (19.5)	オペラ鑑賞	88.1 (18.0)
タバコの喫煙	14.3 (23.0)	葉巻の喫煙	48.8 (30.5)

表 4 経験の有無別・文化威信スコアと標準誤差（経験率 5%以上の活動だけ）

	経験率	経験無し	経験有り
カフェ巡り	0.18	57.9 (20.1)	54.5 (18.0)
リコーダーの演奏	0.20	48.1 (19.9)	38.7 (25.4)
マンガの読書	0.41	24.4 (22.1)	25.3 (21.1)
お弁当作り	0.10	52.7 (21.8)	51.1 (21.1)
資格試験（語学系）の受験	0.20	44.2 (24.1)	47.1 (25.1)
デジタルアートの鑑賞	0.05	56.3 (23.8)	56.8 (31.8)
JPOP 音楽の鑑賞	0.46	42.4 (23.9)	38.8 (17.6)
軽自動車の運転	0.06	34.2 (22.0)	33.3 (24.6)
ファーストフードの利用	0.36	16.9 (19.5)	18.5 (19.6)
映画鑑賞	0.40	52.9 (20.2)	52.6 (18.5)
電子ピアノの演奏	0.14	63.8 (21.6)	71.0 (20.5)
ミュージカルの鑑賞	0.09	85.7 (17.0)	84.2 (17.1)
CD で音楽鑑賞	0.36	62.4 (19.7)	58.9 (21.1)
ギターの演奏	0.09	53.3 (21.3)	48.8 (20.6)
居酒屋巡り	0.09	26.1 (20.1)	27.6 (20.2)
プラモデル作り	0.06	36.0 (22.4)	25.0 (23.8)
純文学の読書	0.10	82.7 (20.8)	75.0 (32.7)
自動車の運転	0.20	42.7 (20.5)	43.2 (14.6)
お菓子作り	0.14	61.3 (19.9)	59.7 (14.0)
資格試験（趣味系）の受験	0.12	50.3 (22.0)	59.0 (18.9)
ミステリー小説の読書	0.19	54.7 (20.4)	56.0 (19.0)
コントの鑑賞	0.21	35.1 (20.4)	36.1 (23.6)
クラシック音楽の鑑賞	0.18	87.9 (18.1)	84.6 (18.7)
ボーカロイド音楽の鑑賞	0.17	37.9 (23.5)	41.2 (20.6)
野球の練習	0.11	39.0 (19.2)	41.3 (23.4)
筋力トレーニング	0.17	39.0 (20.8)	43.1 (24.4)
剣道 *	0.06	55.3 (23.1)	51.9 (31.4)
トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）	0.14	26.1 (20.8)	26.7 (28.6)
レストランの利用	0.32	57.5 (21.6)	58.9 (22.9)

経験の有無による評価の違い

よくしたことがある人（経験者）とそうでない人（未経験者）では、文化活動への評価が変わるだろうか。5%以上の経験率がある文化活動に関して、上品かどうかの評

価の分布を経験者と未経験者にわけて示したのが表 4 である。経験者と未経験者で多少の違いがあるものもあるが、平均に有意差があるのはリコーダーの演奏と資格試験（趣味系）の受験だけ、分散に有意差があるのはリコーダーの演奏と純文学の読書だけである（Flinger-Kileen 検定）。

評価者の性別による違い

評価者の性別で評価の分布に違いがあるか調べてみた。男女で文化威信スコアに有意差がある項目のみ示したのが表 5 である。6 項目しか有意な男女差はなく、ほとんどの項目で男女差はないと考えるべきである。有意差があった項目のうちミステリー小説を除く 5 つは男性の方が高く評価しており、そのうち電子ピアノの演奏以外は男性が主な担い手と思われるが、あまり一貫性のあるパターンとも思えない。マルチレベル・モデルで性別の効果が項目によって異なるモデル（ランダム傾きモデル）を推定すると、傾きを固定した場合よりも BIC が小さくなるので（結果は割愛）、いくつかの項目で男女差があると言って良さそうであるが、なぜそうなるのかは不明である。

表 5 男女別の文化威信スコア（カッコ内は標準偏差、平均値に有意差がある項目のみ表示）

	男	女
アクロバット*	38.3 (21.3)	27.0 (22.2)
飛行機の操縦	55.2 (21.6)	43.7 (24.3)
柔道*	39.1 (24.5)	30.3 (22.2)
電子ピアノの演奏	67.6 (21.5)	60.0 (21.0)
ギターの演奏	55.3 (22.7)	48.2 (17.6)
ミステリー小説の読書	53.0 (20.9)	59.2 (17.5)
水球 *	44.5 (19.6)	38.4 (19.3)

男女別に級内相関係数を計算したのが表 6 である。評価者間分散は女性のほうが有意に小さいが他の分散に関しては男女で有意な違いはなかった。そのぶん女性のほうが ICC 項目は大きくなっている。

表 6 男女別の文化活動評価の級内相関係数 (ICC)

	男	女
評価者間分散	115.06	70.53
項目間分散	377.32	455.80
残差分散	355.97	353.78
ICC 評価者	0.14	0.08
ICC 項目	0.44	0.52
評価者数	277.00	146.00

まとめと議論

本調査では「上品」かどうか基準に 58 項目の文化活動を評価してもらった。経験の有無による評価の違いはほとんど見つけられなかった。男女の違いは多少見られたが、一貫性を欠き、重要な相違とは思えない。ただ女性の方が個人間分散が小さいのは、女性の方が男性よりも上品さに敏感なために、評価の不一致が小さい、とも考えられる。男性よりも女性の方が階層関連変数と文化資本の相関が強いと報告されており、男性よりも女性にとって文化資本は重要であり（片岡 1997）、それゆえ評価も「正確」、という可能性は考えられる。しかし、文化威信スコアそのものは男女別に計算しても経験の有無別に計算してもほとんど同じであり、文化活動の上品さをめぐって男女や経験の有無で分断があるとは考えられない。

参考までに、2016 年の職業威信スコアのデータと比べると（太郎丸 2017）、評価者間分散、項目間分散、残差分散ともすべて今回の文化威信のデータのほうが大きい。ただ ICC 項目は、今回の文化威信のデータのほうが大きい。京大生なので思い切って差をつけられるだけの認知能力があるということかもしれないし、職業の「上下」を判断するよりも文化活動の上品さを判断するほうが簡単ということかもしれないが、後者のほうが説得力を感じる。

文献

Bates, Douglas, Martin Maechler, Ben Bolker, Steve Walker, 2015, "Fitting Linear Mixed-Effects Models Using lme4," *Journal of Statistical Software*, 67(1), 1-48.

- 橋本 健二, 1988, 「文化評価の構造と文化の階層性」『静岡大学教養部研究報告. 人文・社会科学篇』24 (2): A151-A166.
- 磯 直樹・竹ノ下 弘久, 2018, 「現代日本の文化資本と階級分化: 1995 年 SSM データと 2015 年 SSM データの多重対応分析」石田 淳 (編)『2015 年 SSM 調査シリーズ 8: 意識 I』2015SSM 調査研究会: 17-37.
- 片岡 栄美, 1996, 「階級のハビトゥスとしての文化弁別力とその社会的構成」『理論と方法』11 (1): 1-20.
- , 1997, 「家族の再生産戦略としての文化資本の相続」『家族社会学研究』9: 23-38.
- , 1998, 「文化弁別力と文化威信スコア」片岡 栄美 (編)『1995 年 SSM 調査シリーズ 18: 文化と社会階層』1995 年 SSM 調査研究会: 249-261.
- 直井 優・鈴木 達三, 1977, 「職業の社会的評価の分析: 職業威信スコアの検討」『現代社会学』4 (2): 115-156.
- R Core Team, 2019, *R: A language and environment for statistical computing*. R Foundation for Statistical Computing, Vienna. <https://www.R-project.org/>.
- 太郎丸 博, 1998, 「職業評定値および職業威信スコアの基本的特性」都築 一治 (編)『1995 年 SSM 調査シリーズ 5: 職業評価の構造と職業威信スコア』1995 年 SSM 調査研究会: 31-44.
- , 2017, 「職業威信秩序の自明性と中心/周辺 1975-2016」『京都社会学年報』25: 1-16.
- 塚常 健太, 2015, 「名前に対する階層判断とソーシャル・テイスト: コンジョイント分析による推計」『ソシオロジ』60 (1): 43-61.
- Xie, Yihui, 2015, *Dynamic Documents with R and knitr*. 2nd edition. Chapman and Hall/CRC.

第 1 章

文化活動の難易度と威信評価

趣味・嗜好の「難易度」は上品さの判断に 影響を与えるか

桑田 湧也

1. 課題設定

現在、様々なAIをはじめとしたテクノロジーの発展によって、これまで人間にしかできないと考えられていた複雑性の高い動作も機械が代替することが可能となってきた。しかしながら、いまだ人間にしかこなすことのできないと考えられているものも多く存在する。その一つが、いわゆる「趣味・嗜好」とよばれるような、ハイカルチャーな行為である。こうした行為は、片岡（1997）がブルデューを引いて説明したように、様々な獲得様式や性質を持っており、家庭や学校などといった諸集団で人間が生活することによって無意識的・非言語的に伝達されるものも多い。

こうした背景から、本稿では「趣味・嗜好」の中でも単純な動作に還元できない高難度のものがより上品と認識されやすいのではないかと仮説を立て、それを検証することとした。調査対象を京大生としてアンケート調査を実施し、その結果を分析することを通して「趣味・嗜好」の「難易度」が上品／上品でない判断する基準になるかを考察した。

2. 方法

今回の調査では、アンケートで項目を作成するにあたって同じジャンルでありながら難易度が異なる趣味・嗜好を計4組リストアップすることにした。その項目は以下のようになっている。

表 1 質問項目一覧

難易度が低い	難易度が高い
フォークダンス	アクロバット
マンガの読書	純文学の読書
自動車の運転	飛行機の操縦
リコーダーの演奏	クラリネットの演奏

本調査ではそれぞれの指標に対して「上品である」「やや上品である」「中くらい」「やや上品でない」「上品でない」という 5 段階で評価を行ってもらい、それぞれ順に 1~5 の数値を割り振った。アンケート回収後は、数値を上品=100 点～上品でない=0 点で割り振り直し処理を行った。なお、各質問項目と対応する記号は以下の表 2 のようになっている。

表 2 質問項目の対応記号

記号	質問項目
q2a8r	リコーダーの演奏
q2b8r	クラリネットの演奏
q2a9r	アクロバット
q2b9r	フォークダンス
q2a10r	マンガの読書
q2b10r	純文学の読書
q2a11r	飛行機の操縦
q2b11r	自動車の運転

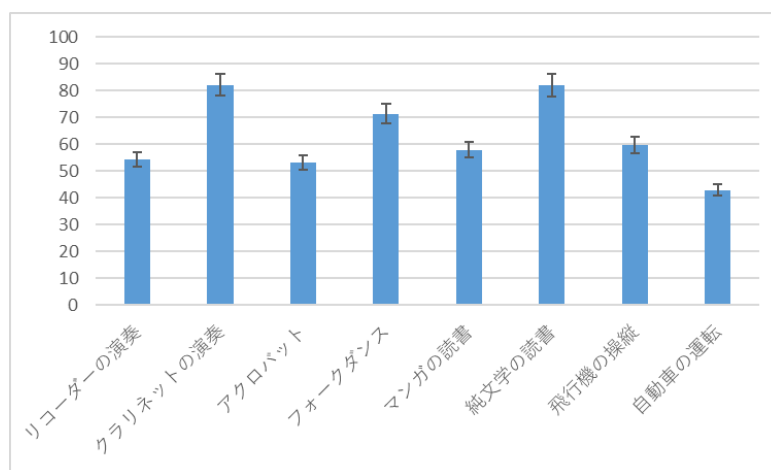
3. 結果と分析

各質問項目の平均値は、以下の表 3・図 1 のようになった。

表3 各項目の平均値の記述統計量

	度数	最小値	最大値	平均値	標準偏差
q2a8r	213	25	100	54.23	21.30
q2b8r	215	0	100	82.09	19.76
q2a9r	209	25	100	53.11	26.90
q2b9r	215	0	100	71.28	22.10
q2a10r	212	25	100	57.78	32.36
q2b10r	216	0	100	81.94	22.32
q2a11r	213	25	100	59.62	21.06
q2b11r	216	0	100	42.82	19.46

図1 各項目の平均値のグラフ



以上より、「リコーダーの演奏／クラリネットの演奏」「漫画の読書／純文学の読書」「飛行機の操縦／自動車の運転」の3組に関しては、仮説通り難度の高いものが上品だと判断される傾向にあった一方、「アクロバット／フォークダンス」については仮説とは逆の結果が導き出された。

また、同じジャンルの趣味・嗜好の間で平均値は同じと言えるかどうかについて、平均値の差の検定を行った。まず検定するにあたり、同じジャンルの趣味・嗜好の回答をまとめ処理を可能にした。記号は表2のものと対応するように割り振ったため、q2ab8rは「リコーダーの演奏／クラリネットの演奏」を、q2ab9rは「アクロバット／フォークダンス」を、q2ab10rは「漫画の読書／純文学の読書」を、q2ab11rは「飛行機の操縦／自動車の運転」とそれぞれ対応するようになっている。検定の結果は以下の表4・5のようになった。

表 4 各項目についての記述統計

	調査票タイプ	度数	平均値	標準偏差
q2ab8r	A票	213	54.23	21.30
	B票	215	82.09	19.76
q2ab9r	A票	209	53.11	26.90
	B票	215	71.28	22.10
q2ab10r	A票	212	57.78	32.36
	B票	216	81.94	22.32
q2ab11r	A票	213	59.62	21.06
	B票	216	42.82	19.46

表 5 各項目の平均値の差の検定についての記述統計

	t 値	自由度	有意確率 (両側)
q2ab8r	-14.03	422.99	0
q2ab9r	-7.59	402.22	0
q2ab10r	-8.98	374.02	0
q2ab11r	8.58	423.34	0

各項目についての分析は、それぞれ次のようになる。

(1) q2ab8r

表 2 より、B 票の方が A 票より 27.86 だけ平均値が高い (= 上品である)。両者の差を検定すると、 $t=-14.03$ (自由度 422.99)、 $p=.000$ で、両者には有意な差がある。

(2) q2ab9r

表 2 より、B 票の方が A 票より 18.17 だけ平均値が高い (= 上品である)。両者の差を検定すると、 $t=-7.59$ (自由度 402.22)、 $p=.000$ で、両者には有意な差がある。

(3) q2ab10r

表 2 より、B 票の方が A 票より 24.16 だけ平均値が高い (= 上品である)。両者の差を検定すると、 $t=-8.98$ (自由度 374.02)、 $p=.000$ で、両者には有意な差がある。

(4) q2ab11r

表 2 より、A 票の方が B 票より 16.8 だけ平均値が高い (= 上品である)。両者の差を検定すると、 $t=8.58$ (自由度 423.34)、 $p=.000$ で、両者には有意な差がある。

したがって q2ab8r、q2ab9r、q2ab10r、q2ab11r のいずれについても、A 票・B 票で有意な差があるといえる。

4. 考察

本調査を通じて、「趣味・嗜好は難易度が高いほど上品と判断される」という仮説は、「リコーダーの演奏／クラリネットの演奏」「漫画の読書／純文学の読書」「飛行機の操縦／自動車の運転」については妥当性が示されたものの、「アクロバット／フォークダンス」については仮説とは逆の結果が導き出された。この結果から、「難易度」は趣味・嗜好の上品さに関する一定の尺度となり得るが、それ以上に「上品である／上品でない」を判断する基準となる尺度が存在し得るのではないかと考えられる。「アクロバット／フォークダンス」から考えるのであれば、例えば趣味・嗜好の「優雅さ」が挙げられるのと考えられないだろうか。こうした本稿で得られた示唆は次回以降の同様の調査の課題として検討していくこととしたい。

参考文献

片岡栄美(1997)「家族の再生産戦略としての文化資本の相続」日本家族社会学会『家族社会学研究』第9巻第9号、23-38頁

難易度と上品さの関係

前田 拓海

第1節 はじめに

第1項 背景と取り組む問題

人々は、ある行為に対して「上品である」とどのようなときに感じるであろうか。人によって上品さを感じる場面は様々であり要因もたくさん存在するであろう。

今回私は、難易度と上品さの関係に着目をした。ここでいう難易度とは「習得することに関する」、「操作することに関する」、「取り組むことに関する」など様々な難易度に対する行為であるが今回はこれをひとまとめにして調査していくことにする。

第2項 意義と仮説

この研究の意義としては、上品さという曖昧な概念に対して1つの指標を与えることができるというものである。「なぜ私は、あの行為に対して上品と感じたのか。」という問いに対して数あるうちの1つの答えを用意できる。

そして今回は、「難易度の高いものほど人々にとって、上品であると考えられる」という仮説を立ててこれに関して調査・研究を進めていくことにする。

第2節 調査の概要

今回は、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」という質問項目に対して「リコーダーの演奏」、「クラリネットの演奏」、「アクロバット」、「フォークダンス」、「マンガの読書」、「純文学の読書」、「飛行機の操縦」、「自動車の運転」といったこちら側ができる限り同じジャンルで4組、上品もしくは上品でないと考えられる行為をピックアップした。そのうえで各文化活動に1上品、2やや上品、3中ぐらい、4やや上品でない、5上品でないという項目に1つ丸をつけてもらいそれを集計し、同数分布表を作成した。また、5を0点、1を100点として上品であるほど数値が大きくなるように文化活動の平均値をグラフにした。

第3節 主な分析結果

各文化活動の「上品さ」評価の平均値の調査結果は以下の図表のとおりである。（飛行機と自動車だけ左右入れ替えてみていただきたい）表1は調査結果である難易度の難しいものと上品さの記述統計である。サンプル数、平均値、標準偏差をまとめている。

ここからサンプルにおいては私の予想通り、難易度の高いものの方が人々にとって上品であると感じられやすいようである。

図1は文化活動の「上品さ」評価の平均値のグラフである。エラーバーもつけてある。

ここから飛行機の操縦と自動車の運転の上品さの差はあまりない一方で、純文学の読書とマンガの読書の上品さの差は顕著に表れているようである。このように他の類の行為でも全て難易度によって上品さが決まるのかもしれない。

表1：難易度の難しいものと上品さの記述統計

調査票タイプ	グループ統計量		標準偏差
	度数	平均値	
リコーダーの演奏	213	3.15	0.856
クラリネットの演奏	215	1.72	0.790
アクロバット	209	3.62	0.886
フォークダンス	215	2.15	0.884
マンガの読書	212	4.01	0.865
純文学の読書	216	1.72	0.893
自動車の運転	216	3.29	0.778
飛行機の操縦	213	2.95	0.925

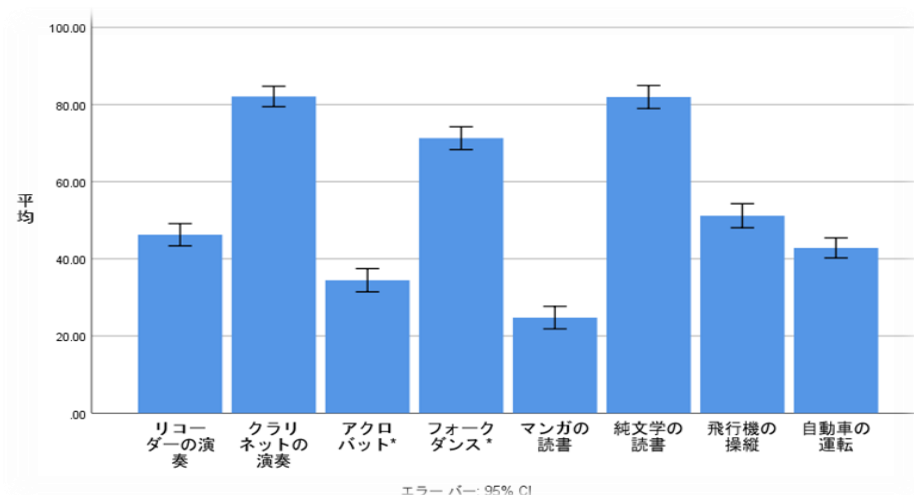


図 1：各文化活動の「上品さ」評価の平均値のグラフ

第 4 節 まとめ

第 1 項 仮説の検証

さて、私がたてた仮説である「難易度の高いものほど人々にとって、上品であると考えられる」がどれほど支持されるものなのかを t 検定を用いて考える。ここでは、それぞれの文化活動における上品さの平均値の差に意味があるのかどうかを調べる。その計算結果が表 2 である。q 2 の 8 ～ q 2 の 11 とは表 1 の「リコーダーとクラリネット」といった同じジャンルの行為を 1 組としてまとめたものである。有意確率の他に t 値や自由度もまとめてある。

全てのジャンルの行為に対して有意確率 (p 値) はすべて $p = .000$ であることからおのの平均値には有意な差があるといえる。

つまり、母集団においても「難易度の高いものほど人々にとって、上品であると考えられる」という仮説が支持されるであろうということがわかった。

表 2：サンプルデータの t 検定

		独立サンプルの検定		有意確率 (両側)
		t 値	自由度	
q2 の 8	等分散を仮定する	18.012	426	0.000
q2 の 9	等分散を仮定する	17.140	422	0.000
q2 の 10	等分散を仮定する	26.908	426	0.000
q2 の 11	等分散を仮定する	-4.048	427	0.000

第 2 項 今後の課題

この調査・研究を通じて分かったことであるが、まず質問票の質問が明らかに結論に合致するような極端な質問が多かったということである。つまり回答者に、「明らかに上品でない」、「明らかに上品である」と思わせるような質問内容であった。

今後は、こちら側の意図や方向付けのようなものが介在しない質問内容にしたり、同じジャンルでも極端な行為を選ぶのではなく似通っているが上品さの差は存在するであろう行為を選んだりすればよいのではないかと思う。

最後にこの調査結果についてであるが、確かに「難易度の高いものほど人々にとって、上品であると考えられる」という仮説が支持されるということは、この調査から分かったが果たして疑似相関の可能性はないのだろうか。ここの部分をもう一度踏まえて、他の変数も加えて考えていく必要があると思われる。以上が今後の課題である。

第 3 項 おわりに

私は、以上のように今回、「難易度の高いものほど人々にとって、上品であると考えられる」という仮説をたてて検証してきた。当然、行為の上品さにはそれぞればらつきがあつて同じジャンルの文化活動でも差が大きく開く行為もあれば、あまり開かない行為もあった。しかし、全体としてこの平均値の差は有意であると分かり仮説がある程度支持された。

「なぜ私は、あの行為に対して上品と感じたのか。」という問いに対して数あるうちの 1 つの答えを用意できることがこの調査・研究意義である私は冒頭に述べたが、実

際に1つの解が用意できたように思われる。私たちは、ある文化活動に対してそれを難しいと感じるときに上品であると感じるのだ。

これからは、難易度の感じ方には上限があってそれ以上はもう上品さの変化はないのかどうかの調査、つまり同ジャンルで難易度が高いと思われる文化活動を並べてその上品さに差はあるか調べていければなと思う。

行為の難易度と世間的に見た上品さとの関連性について の調査レポート

松本 聖史

1. 導入

我々は社会学の授業において、「文化資本」について学んだ。これはブルデューが用いた概念であり、再生産される文化的所産を指す。これには、文化財といった「客体化された形態の文化資本」、学歴、資格といった「制度化された形態の文化資本」、趣味の良さ、センス、身のこなしといった「身体化された形態の文化資本」という3つの形態があり、通常親から子に引き継がれ、経済的、社会的な成功のチャンスを高めると言われている。

しかしこれを測定するに当たって、その一面性しか測定できていないなどと批判が上がるものがしばしばあり、その有用性については疑問が抱かれている。そこで我々は、文化資本の測定においてその精度を上げるべく、文化資本の優劣を決定する基準にはどんなものがあるかを考えることにした。

本稿では、文化資本の優劣を決定する要素について仮説を立て、質問紙調査を行い検証を進めていく。なお、「文化資本」という言葉になじみのない方々を考慮し、「文化資本として優れている」ことを、「上品である」という言葉に変換して検証を行う。我々の班では、「難度が高いものほど上品である」という仮説を立て調査を行った。

2. 方法

「難度が高いものほど上品である」という仮説の下、同様の行為で難度が異なるものをいくつか用意し、それらの調査結果を比較する。我々は、楽器の演奏、ダンス、読書、運転という行為に注目して選択肢を用意した。選択肢とそれぞれの有効サンプル数は以下の通りである。なお左側が難度の低いもの、右側が難度の高いものと想定している。

リコーダーの演奏	212	クラリネットの演奏	213
フォークダンス	211	アクロバット	212
マンガの読書	214	純文学の読書	215
自動車の運転	213	飛行機の操縦	215

これらの行為者に上品なイメージを持つかどうかを、協力者には5段階（1：上品で、2：やや上品、3：中くらい、4：やや上品でない、5：上品でない）で評価してもらい、それぞれの選択肢の平均値を元に検証を進める。

3. 結果

調査の結果、それぞれの行為の上品さの平均値は以下の図1のように表された。なお、1…100、2…75、3…50、4…25、5…0として計算している。またある行為において、難度の低いものが左に、難度の高いものが右に該当する。

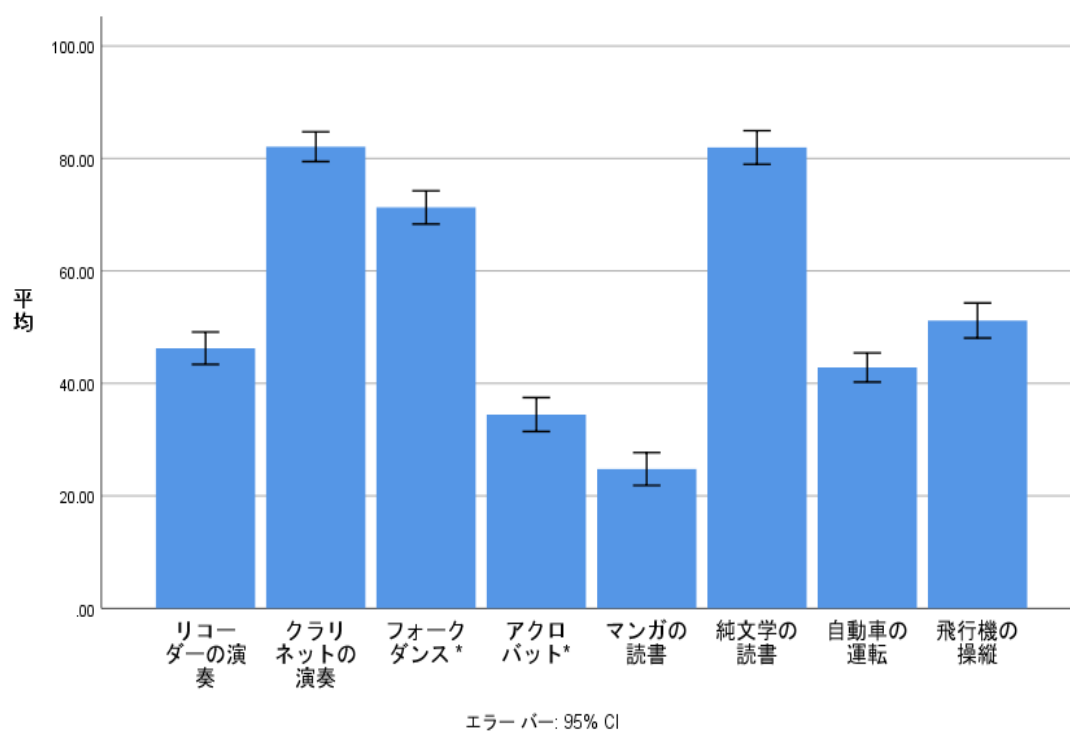


図1：質問項目それぞれの平均値のグラフ

4. 考察

本稿では、「難度の高いものほど上品である」、つまり「難度の高いものほど文化資

本として優れている」という仮説を立てて質問紙調査を行った。

図1より、リコーダーの演奏とクラリネットの演奏、マンガと純文学の比較については仮説通りに結果が得られた。自動車の運転と飛行機の操縦の比較に関しても仮説通りではあるものの、その上品さに大きな差は見られなかった。フォークダンスとアクロバットの比較については仮説と逆の結果となってしまった。よって我々の仮説は正しいとは言えないことが分かった。

調査が仮説の通りにいかなかった理由として、仮説設定の曖昧さが挙げられるように思える。というのも、「難度が高いものほど上品である」という命題における反例、例えば「難度が高いが一般的に上品でない」行為などが簡単に思いついてしまうからだ。恐らくアクロバットもその一例であり、今後仮説の設定に関して注意をすることが必要だと考えた。

今回の調査で、「難度が高いものほど文化資本として優れている」とは言えないことが分かった。しかし仮説設定の甘さという課題も見つかったため、また今後の調査で考察を深めることができるかもしれない。このように、文化資本の優劣を決定する要素を吟味することで、文化資本の測定の精度を高めることができるだろう。

5. 参考文献

日本社会学会・社会学辞典刊行委員会編『社会学辞典』丸善 2000 年

第 2 章

文化活動の活動コストと威信評価

普段の生活に活かしくい文化的活動と 上品さの関連性の調査

杉山 雄飛

1. はじめに

1.1 先行研究

ここ数十年、世界全体でグローバル化が進み、同時に社会の流動化も進んできた。この社会の流動化の中で、海外から日本にさまざまな文化的活動が流入してきた。これにより、日本社会において人々の文化的活動はかつての日本社会よりもはるかに多様になってきたといえる。こういった変化を捉えるかのように、文化的活動と社会階層に関してさまざまな研究が行われてきた。橋本（1988）は、文化評価と文化の階層性という2つの概念に注目した。この2つの観点から、橋本（1988）は、「社会諸階層間には序列が存在し、諸文化には評価の序列があり、社会諸階層の序列と諸文化の評価の序列には対応関係が存在し、こうした対応関係の存在が特定の社会的結果を生み出す」という命題を設定した。そしてこの命題を検証するために、大学生を対象にいくつかの文化的活動に関して、「上品さ」を評価の指標とする「文化評価スコア」を算出した。その結果は、文化的諸活動は、古典文化に関わるものがもっとも高く位置し、大衆娯楽に関わるものがもっとも低く位置する一連の序列のなかに位置づけられているというものであった。

他にも、石崎（2002）は、学歴社会とされた当時の日本において、ボート競技が、学歴エリートが行うスポーツとして他のスポーツよりも一般的に高く評価されていることに注目して調査・研究を行った。また、片岡（1998）は、音楽の好みを問うことで音楽の嗜好性と社会階層との間にどのような関係があるのかを明らかにできると考え、調査を行った。その結果として、クラシックなどの西洋音楽が高学歴の人や社会的地位の高い職種の人に好まれる傾向があり、それゆえクラシックなどの音楽が比較的高く評価されることを示した。片岡（2008）は、片岡（1998）と同様の観点から文化消費と社会階層の関係についても論じている。以上のように、文化的活動と社会階層について、さまざまな議論が展開されてきたのである。

1.2 本稿の分析課題

前節で紹介したさまざまな先行研究を受けて、「現代の大学生の文化的活動において、どのようなものが高く評価される傾向にあるのか」という疑問が生じた。この疑問に取り組むことで、文化的活動に対する考え方やそれに関連する階層性について、先行研究で行われた比較的古い時代の調査結果とは異なる、現代の大学生に見られる特徴が発見できる可能性があるという点で意義があると思われる。さらには、現代の大学生の文化的活動に対する考え方やそれに関連する階層性の調査結果は、現代の社会における文化的活動にも一般化できる可能性もある。

今回、「大学生の文化的活動において、どのような活動が高く評価される傾向にあるのか」という疑問を調査するにあたり、橋下（1988）が用いた「上品さ」を評価尺度とした。この評価尺度に基づいて、大学生においてどのような文化的活動が「上品である」と評価されるのかに関して、次のような仮説を設定した。「よく似た2つの趣味でも、普段の生活や仕事に活かさない（より遠い）ものほど上品だと評価されやすい」という仮説である。以下では、この仮説が支持されるかどうかを調査することを目的とする。

2. 分析方法

第1章の第2節で立てた仮説を検討するために、大学生を対象とする質問紙調査を実施した。質問紙調査では4つの評価項目を設定し、各項目には類似する2つの文化的活動を設定した。この質問紙調査の狙いは、「各評価項目において設定した2つの文化的活動のうち、どちらがより上品なものだと評価されるのか」を確認することである。4つの評価項目は以下の通りである。

<評価項目>

- (1) 調理（お弁当作り／お菓子作り）：どちらも食物を作る活動である。弁当作りは毎日の食事に活かせるものだが、お菓子作りは作る頻度が弁当より低い。そのため、お菓子作りの方が日常生活からより遠いものと見なすことができる。したがって、お菓子作りの方が「上品」だと評価されるはずである。
- (2) 武道（柔道／弓道）：どちらも武道である。柔道は護身術になりえるが、弓道は護身術になりえないため、弓道の方が日常生活からより遠いものと見なすことができ

る。したがって、弓道の方がより「上品」だと評価されるはずである。

(3) 資格試験（語学系／趣味系）：どちらも資格関連の趣味である。語学系の試験は英検や漢検、TOEIC などであり、趣味系の試験は世界遺産検定などである。語学系の試験は仕事や日常生活で広く活かすことができる可能性がある。趣味系の試験はより活用しにくいいため、より「上品」だと評価されるはずである。

(4) 読書（ビジネス書／ミステリー小説）：どちらも読書である。ビジネス書のような実用書の方が、仕事や日常生活に近いと考えられる。そのため、ミステリー小説の方が「上品」だと評価されるはずである。

表 1 質問項目一覧

日常生活に活かしやすい・近い	日常生活に活かしにくい・遠い
お弁当作り	お菓子作り
柔道	弓道
語学系の資格試験	趣味系の資格試験
ビジネス書の読書	ミステリー小説の読書

質問紙には A と B の 2 つのタイプがあり、以上 4 つの評価項目について、質問紙 A では「お弁当作り・柔道・資格試験（語学系）・ビジネス書の読書」を、質問紙 B では「お菓子作り・弓道・資格試験（趣味系）・ミステリー小説の読書」を 5 段階（上品・やや上品・中ぐらい・やや上品でない・上品でない）の選択式で回答してもらう形式をとった。選択肢の番号は「上品」を 1 とし、上品さの程度が低くなるにつれて番号が大きくなるように設定した。質問紙を A と B の 2 つのタイプに分け、それぞれの質問紙に各評価項目における文化的活動を片方しか掲載しなかったのは、回答者が類似する文化的活動を相対的に評価してしまうのを避けるためである。

集計したデータを整理するにあたって、「上品＝100 点、やや上品＝75 点、中ぐらい＝50 点、やや上品でない＝25 点、上品でない＝0 点」と評価の値を再定義した。したがって、100 点満点で点数が高い文化的活動ほど上品であるということになる。各文化的活動の上品さのスコアの度数と平均値は表 2 の通りである。

表 2 記述統計

	お弁当作り	お菓子作り	柔道	弓道	資格試験（語学系）の受験	資格試験（趣味系）の受験	ビジネス書の読書	ミステリー小説の読書
度数	213	215	213	215	212	215	213	216
平均値	52.58	61.05	36.27	73.72	44.81	51.28	46.36	54.98

3. 分析結果

3.1 棒グラフによる分析

表 1 の記述統計を用いて棒グラフを作成し、4つの評価項目それぞれにおける、類似する文化的活動の上品さを比較した。第 2 章で示したように、上品さを表す数値は、「上品＝100 点、やや上品＝75 点、中ぐらい＝50 点、やや上品でない＝25 点、上品でない＝0 点」として集計した各文化的活動の数値の平均値に相当する。また、今回の分析では、95%信頼区間を設定し、母集団における平均値の誤差を考慮しており棒グラフ上ではエラーバーとして示してある。

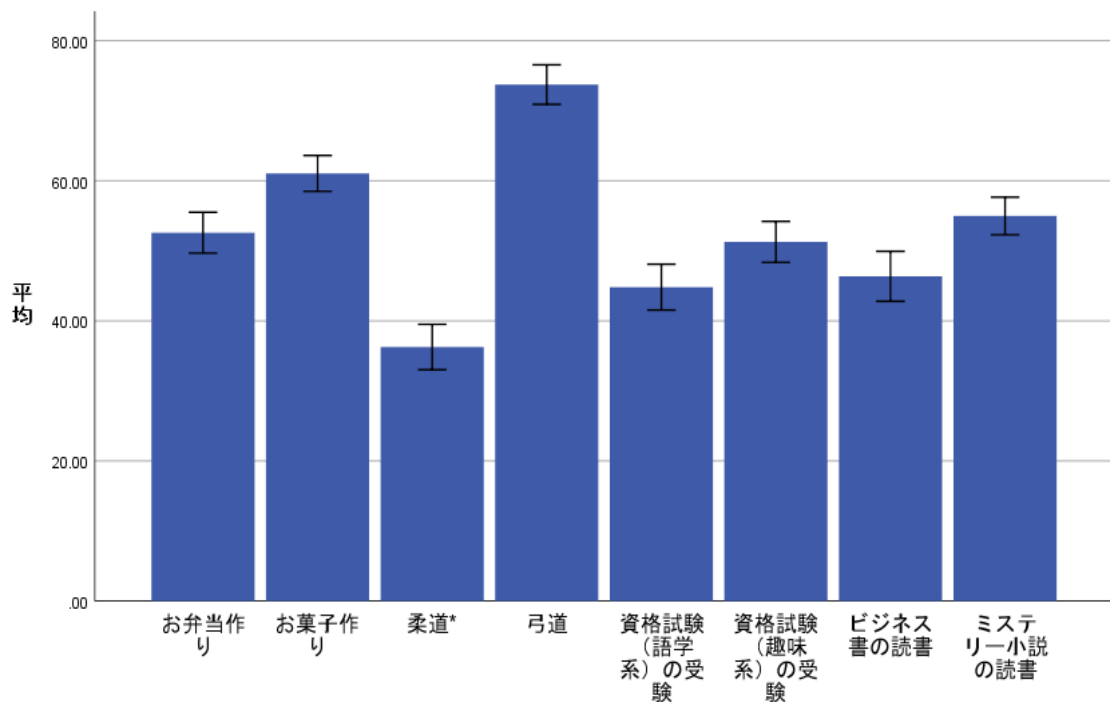


図 1 各文化的活動の上品さの平均値

表 2 と図 1 より、「武道（柔道／弓道）」では、柔道のスコアが 36.27 であり、弓道のスコアが 73.72 であるから、弓道の方が「上品」だと評価されていることが分か

る。加えて、柔道と弓道の上品さのスコアの差が非常に大きいことも読み取れる。また、「調理（お弁当作り／お菓子作り）」では、お弁当作りのスコアが 52.58 であり、お菓子作りのスコアが 61.05 であるから、お菓子作りの方がより「上品」だと評価されていることが読み取れる。同様に、「読書（ビジネス書／ミステリー小説）」では、ビジネス書のスコアが 46.36 であり、ミステリー小説のスコアが 54.98 であるから、ミステリー小説の方がより「上品」だと評価されていることが読み取れる。「資格試験（語学系／趣味系）」の場合、語学系試験のスコアが 44.81 であり、趣味系試験のスコアが 51.28 であるから、趣味系試験の方がより「上品」だと評価されていることが読み取れる。しかし、「資格試験（語学系／趣味系）」の場合、95%信頼区間を考慮すると「上品さ」にほとんど差がないという可能性がある。

この棒グラフによる分析から、第 1 章の第 2 節で設定した仮説が支持されることが分かったが、「資格試験（語学系／趣味系）」のように平均値にあまり差がない、あるいは、平均値の大小が逆転する可能性のある項目が存在する、という懸念点も生じた。

3.2 平均値の差の検定による分析

前節では、各項目において類似する 2 つの文化的活動の「上品さ」のスコアを、95% 信頼区間を反映した棒グラフ（図 1）を用いて比較した。図 1 から、第 1 章で立てた仮説が支持されるであろうということが分かったが、「資格試験（語学系／趣味系）」のように平均値にあまり差がない、あるいは、平均値の順序が逆転する可能性のある項目が存在するという懸念点も生じた。

この懸念点を解消するために、この節では t 検定を用いて平均値の差の検定を行う。4 つの項目（調理・武道・資格試験・読書）のそれぞれについて、有意水準 5% で平均値の差の検定を行い、平均値の差が有意であるのかどうかを確認する。

表3 独立したサンプルの平均値の差の検定

	t 値	自由度	有意確率 (両側)
調理 (お弁当/お菓子)	-4.281	418.287	0.000
武道 (柔道/弓道)	-17.106	417.723	0.000
資格試験 (語学系/趣味系)	-2.897	418.786	0.004
読書 (ビジネス書/ミステリー小説)	-3.791	394.830	0.000

t 検定を用いて平均値の差の検定を行ったところ、表3のような結果となった。お弁当作りとお菓子作りについて、両者の差を検定すると、 $t=-4.281$ (自由度 418.287)、 $p=.000$ であるから、有意な差があると言える。同様に、柔道と弓道についても両者の差を検定すると、 $t=-17.106$ (自由度 417.723)、 $p=.000$ より有意な差があると言える。語学系の資格試験と趣味系の資格試験についても両者の差を検定すると、 $t=-2.897$ (自由度 418.786)、 $p=.004$ より有意な差があると言える。ビジネス書の読書とミステリー小説の読書についても両者の差を検定すると、 $t=-3.791$ (自由度 394.830)、 $p=.000$ より有意な差があると言える。

以上の結果から、いずれの項目においても、類似する2つの文化的活動の平均値の差が有意な差であることがわかった。これにより、前節での懸念点を解消することができた。したがって、以上の結果からは第1章で立てた仮説が支持されると言える。

4. 結論

本稿では、「よく似た2つの趣味でも、普段の生活や仕事に活かさない (より遠い) ものほど上品だと評価されやすい」という仮説が支持されるかどうかを調査することを目的とし、調査を行った。そして、第3章では2つの方法を用いて調査データを分析したところ、仮説が支持されるであろうということを確認できた。したがって、今回の調査においては、「大学生は普段の生活や仕事に活かさない (より遠い) 文化的活動ほど上品な活動だと評価する傾向がある」といえよう。

最後に本稿の限界について言及しておきたい。本稿では、大学生の文化的活動に対する評価にみられる傾向・特徴にのみ焦点を当てて調査を行った。しかし、今回得ら

れた結果が、大学生に限られる特徴・傾向なのか、あるいは社会全体に一般化できるものであるのか、は他の年齢層（例えば、30代の人、一般的に高齢者とされる人など）に対しても同じ質問項目で調査し、大学生の場合との共通点や差異を比較検討する必要があると思われる。また、今回は4つという限定された評価項目（調理・武道・資格試験・読書）についてのみ調査した結果、偶然全ての評価項目において仮説を支持するというデータが得られたにすぎず、他の評価項目の場合は仮説を支持しない可能性を十分に考えられる。したがって、今回設定した仮説が正しい仮説であるのかどうかには、まだ議論の余地が残されている。

【参考文献】

橋下健二，1988，「文化評価の構造と文化の階層性」

石坂友司，2002，「学歴エリートの誕生とスポーツ-帝国大学ボート部の歴史社会学的研究から-」

片岡栄美，1998，「音楽愛好者の特徴と音楽ジャンルの親近性-音楽の好みと学歴・職業-」

片岡栄美，2008，「芸術文化消費と象徴資本の社会学-ブルデュー理論からみた日本文化の構造と特徴-」，文化経済学会（日本）・文化経済学，6(1)：13-25.

実生活に応用される趣味とそうでない趣味との 上品さの比較

船田 翔太

1. はじめに

階級文化が明確なフランスと異なり、アメリカをはじめとする大衆文化の強い社会ではブルジョア階級が正統文化と大衆文化を摂取するオムニボア化（雑食化）の問題が取り上げられており、文化的オムニボア（文化的雑食性）が日本の文化消費において主流であることが明らかになっている（片岡 2018）。

さらに学歴が高いほど、収入が高いほど、職業威信的地位が高いほど、正統文化と大衆文化を両方摂取する文化的オムニボアの比率が高いという（片岡 1998）。

以上のことから、日本において正統文化や大衆文化のうちどれが上品で、どれが上品でないのか判別が難しくなっている。そのため、文化について上品かそうでないかの基準を設け、果たしてそれが実際に合致しているか調査を通して明らかにしたい。

私は上品かそうでないかという価値判断において実生活に応用できるかそうでないかという基準が有効だと思った。そこで以下、「よく行う趣味として、実生活に応用できる趣味と応用しづらい趣味とを比較したうえで、後者の方が一般的に上品である」という仮説を立て分析していく。具体的には、「柔道」と「弓道の練習」を比較し、前者は柔術を普段からよく行うことで護身術として応用することができる一方で、後者は磨いた技術が実生活で応用が利くことはほぼない。そのような趣味どうしを上品かそうでないかで比較していく。

2. 研究方法

以下の質問に対する回答を用いる。「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください。」という質問で、「お弁当作り」と「お菓子作り」、「柔道」と「弓道の練習」、「資格試験（語学系）の受験」と「資格試験（趣味系）の受験」、「ビジネス書の読書」と「ミステリー小説の読書」に関して、「上品」を1、「やや上品」を2、「中くらい」を3、「やや上品でない」を4、「上品でない」を5として、5段階でそれぞれ評価してもらった。

実生活に応用が利く趣味と利かない趣味をカテゴリー上似ているものどうしで比較し、「お弁当作り」と「お菓子作り」、「柔道」と「弓道の練習」、「資格試験（語学系）の受験」と「資格試験（趣味系）の受験」、「ビジネス書の読書」と「ミステリー小説の読書」をそれぞれ前者が実生活に応用が効く趣味、後者を応用が利かない趣味として比較する。

3. 分析結果

I. 平均値の棒グラフによる結果

表1はデータの度数、図1はそれぞれの問いに対する平均値と95%の信頼区間をまとめている。

表1 平均値の計算に用いた有効サンプルのサイズ

お弁当作り	お菓子作り	柔道*	弓道の練習	資格試験（語学系）の受験	資格試験（趣味系）の受験	ビジネス書の読書	ミステリー小説の読書
213	215	213	215	212	215	213	216

集計し、累計する際、「上品である」という評価が一番低くなるということで混乱を与えると感じたため、「上品である」を100に、「やや上品である」を75に、「中ぐらい」を50に、「やや上品でない」を25に、「上品でない」を0に設定し直した。

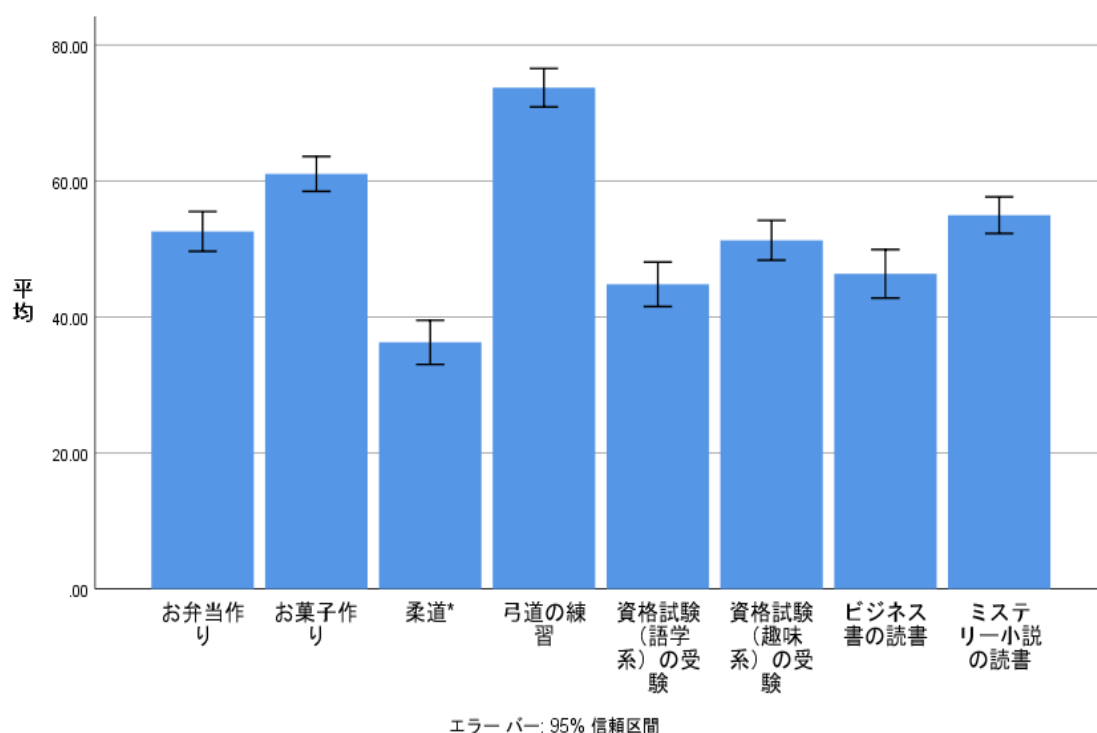


図1 「上品さ」の比較におけるそれぞれの問いに対する平均値

以上より、「お弁当作り」と「お菓子作り」、「柔道」と「弓道の練習」、「資格試験（語学系）の受験」と「資格試験（趣味系）の受験」、「ビジネス書の読書」と「ミステリー小説の読書」どれをとっても後者の方が前者より値が大きく、信頼区間も重なっていないことから「よく行う趣味として、実生活に応用できる趣味と応用しづらい趣味とを比較したうえで、後者の方が一般的に上品である」という仮説は妥当であることがわかる。

Ⅱ. 平均値の差の検定による結果

表 2 平均値の差の検定結果

	t 値	自由度	有意確率（両側）
お弁当/お菓子	4.281	418.287	0.000
柔道/弓道	17.106	417.723	0.000
語学系/趣味系	2.897	418.786	0.004
ビジネス書/ミステリー小説	3.791	394.830	0.000

仮説 a 「お弁当づくりよりもお菓子づくりの方が上品である」について

上記の表 2（「お弁当/お菓子」）のように $t=4.3$ （自由度 418）、 $p=0$ で、有意な差がある

仮説 b 「柔道よりも弓道の練習の方が上品である」について

上記の表 2（「柔道/弓道」）のように $t=17.1$ （自由度 417）、 $p=0$ で、有意な差がある

仮説 c 「資格試験（語学系）の受験よりも資格試験（趣味系）の受験の方が上品である」について上記の表 2（「語学系/趣味系」）のように $t=2.9$ （自由度 419）、 $p=0.004$ で、有意な差がある

仮説 d 「ビジネス書の読書よりもミステリー小説の読書の方が上品である」について上記の表 2（「語学系/趣味系」）のように $t=3.8$ （自由度 395）、 $p=0$ で、有意な差がある上記のどの仮説を取っても有意な差があるので全ての仮説は正しいと言える

4. 考察

以上のように平均値や平均値の差の検定から、「よく行う趣味として、実生活に応用できる趣味と応用しづらい趣味とを比較したうえで、後者の方が一般的に上品である」という仮説は妥当であることがわかる。ただ、二倍近く平均値の差があった仮説 b に比べ他の仮説は平均値の差が小さかった。特に、仮説 c は信頼区間の間の間隔がかなり狭くなっている。これは資格というものが趣味的なものであれ語学系のものであれ、その言葉自体に有用性が込められており、実用されるかどうかという基準で区別されにくかったのではないかと考える。また仮説 a についても平均値の差が小さいが、これはお菓子づくり、お弁当づくり双方とも「女性らしさ」が内在しており、お弁当づくりは実用性が高いけれど、「女性らしさ」も高く、上品ともそうでないとも言えないためではないかと思われる。

以上で見てきたように文化的オムニボアの状況においてこれらの評価基準を設けることでどの尺度で人が文化の上品さを判断するか理解するために有用であることがわかった。しかし、仮説 c のように評価基準が二つ以上存在するとデータがあいまいになるなどあるため注意が必要である。今後も、どのような上品さに関する評価基準が存在するか考え、さらに、どれほどそれらの評価基準が影響しているかについても考えたい。

文献

片岡栄美「文化的オムニボア再考」『駒澤社会学研究』2018

片岡栄美「音楽愛好家の特徴と音楽ジャンルの親近性—音楽の好みと学歴・職業—」1998

小藪明生・山田真守留「文化的雑食性の実相—ハイポピュラー間文節の稀薄化—」『社会学評論』, 63 (4)

文化活動に対する評価と手間との相関

古澤 遼

1. 導入

一般的に、親の社会的地位が高い場合、子の社会的地位もまた高くなる傾向がある。ブルデューによると、それは単純に親から子に引き継がれた能力や経済資本だけの問題ではなく、同じように親から子に相続される文化資本が大きく影響している。学歴や習慣、人脈といった文化資本は社会的地位を獲得する上で大いに役立つため、階層の固定化が起こりやすくなる。また経済成長がある程度落ち着いた日本においては、その傾向が強まっていき、経済格差を埋めることはますます困難になると予想できる。これらの問題を解決するためには、まず初めに、どのような要素が文化資本として評価されているのかを測定する必要がある。

我々は、文化資本の測定において、どのような文化活動がより「上品である」と評価されるかに関心を持ち、「お金や時間という側面で、より手間がかかる文化活動がより上品であると評価される」という仮説を立てた。以下ではアンケート調査の結果に基づいて仮説を検証する。

2. 方法

2019年10月に、京都大学の学生419人に対し、アンケート調査を行った。以下では具体的な質問項目について述べる。

まず、「手間がかかる活動」/「かからない活動」、の組ができるように以下の4組8項目の文化活動を挙げた。

- (1) 自動車の運転（軽自動車の運転/外車の運転）
- (2) 外食（ファーストフードの利用/レストランの利用）
- (3) 文化活動（映画の鑑賞/オペラの鑑賞）
- (4) 喫煙（タバコの喫煙/葉巻の喫煙）

そして2種類のアンケート用紙A、Bを作成し、片方に「手間がかかる活動」の4項目、もう片方に「かからない活動」の4項目について、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」という質問を「上品」、「やや上品」、「中くらい」、「やや上品でない」、「上品でない」の5択で尋ね、そ

れぞれに1～5の番号に割り振っている。尚、調査対象には、2種類の解答用紙のうち、ランダムにどちらか1種類に回答させたため、前者についてのサンプルサイズは213、後者については216となっている。

また分析の方法として、4組それぞれについてSPSSを用いてt検定を行い、平均してどちらの評価が高いかを判定した。

3. 分析結果

(1) 棒グラフによる分析

表1は各文化活動に対する回答である1～5を、それぞれ100、75、50、25、0に変換した値の平均を表した表である。つまり、値が大きいほど「上品である」と判断されているということを意味する。また図1はそれを棒グラフに表したものである。

図1から、4組のうちの全てにおいて、「手間がかかる活動」は「かからない活動」よりも平均スコアが高い、つまり「上品である」と評価されていることがわかる。

表1 それぞれの質問に対する度数と平均値

質問項目	度数	平均値	標準偏差
軽自動車の運転	213	34.2	22.1
外車の運転	216	54.9	26.9
ファーストフードの利用	213	17.5	19.5
レストランの利用	216	58.0	22.0
映画鑑賞	213	52.8	19.5
オペラ鑑賞	216	88.1	18.0
タバコの喫煙	213	14.3	23.0
葉巻の喫煙	216	48.8	30.5

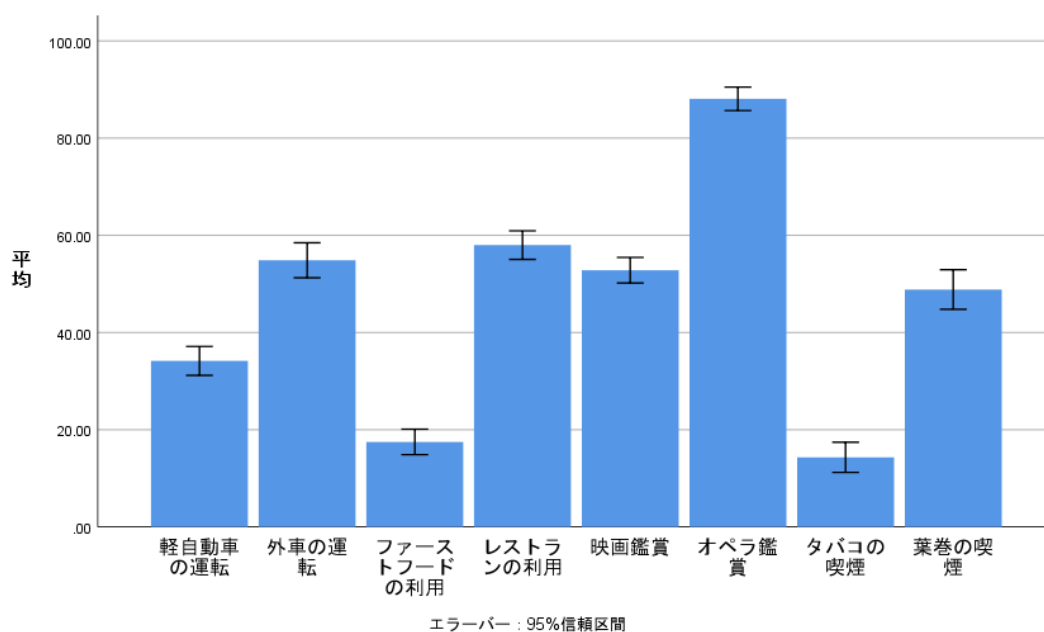


図1 各文化活動の「上品さ」評価の平均値

(2) 平均値の差の検分による分析

表2は、「手間がかかる活動」/「かからない活動」の4組それぞれについてのt検定の結果を示した表である。

表2より、4組すべてについて $p=0$ より、4組全てにおいて両者に有意な差がある。つまり4組のうちの全てにおいて、「手間がかかる活動」は「かからない活動」よりも平均スコアが高い、つまり「上品である」と評価されていることがわかる。

表2 「手間がかかる活動」/「かからない活動」、4組についてのt検定

項目	t 値	自由度	p 値
自動車の運転	-8.71	413	0
外食	-20.2	422	0
文化活動	-19.4	423	0
喫煙	-13.2	400	0

4. 結論

これまでの結果から、お金や時間という側面で、より手間がかかる文化活動がより上品であると評価されるという仮説は、ある程度正しいことが示された。しかし、手

間以外の様々な要素が評価に影響している可能性は否定できないため、より正確な仮説立証のためには選択肢の追加や見直しが必要だと考えられる。

また、今回のアンケート調査においては難しかったが、回答者の学歴や両親の年収等、社会的地位が判断できるような質問をすることで、文化的再生産が文化活動に対する評価という点においても影響するのかを調べることができると考えられる。こちらも次回以降の課題としたい。

5. 参考文献

宮島喬、『文化的再生産の社会学：ブルデュー理論からの展開』、2017、藤原書店

文化活動にかかるお金と評価の相関

松井 樹丸

1. はじめに

人はあらゆる文化活動を行いながら暮らしている。そして、理想はどうあれ、各々の文化活動は必ずしも等しい価値を持つものとしてみなされるわけではない。つまり、文化に対する評価の差が、常に存在するのである。

文化に対する評価の差を決定づけるのは、その文化を営む人々の社会階層であると考えられる(橋本, 1989)。上層階層の担う文化はより高く評価され、下層階層の担う文化は低い評価を受けるのである。そして、上層階層と下層階層では単純に金銭的格差があり、文化活動に投資できる額にも差がある。したがって、金のかかる文化活動は上層階層が担うもので、それゆえ高い評価を受けがちだという仮説は、自然に生じるだろう。

もっとも、村上(1985)が指摘するように、戦後多くの先進国において、経済成長に伴い所得格差が縮まり、また自動車やテレビといった耐久消費財が広まっていくことで、階層ごとの生活様式の差は非常に小さくなった。その結果、かつて社会階層を分けていた尺度が曖昧になり、特に日本では、9割の人々が自らを中流階級に位置付けるという世論調査まで出ることになった(村上, 1985, pp. 185-188)。

だが、村上によるこの議論がなされた時から30年以上が経過した。この数十年の間には、先進諸国における経済成長の停滞と、明らかな所得格差の拡大があった。ミラノヴィッチ(2017)によれば、1988年から2008年(ベルリンの壁崩壊から世界金融危機まで)の20年間に於いて、アジアの新興国(主に中国)の中間層が80%や120%といった実質賃金の伸びを見せる一方で、先進国(主にアメリカ、ドイツ、日本)の下位中間層は実質賃金の増加がなかった。日本に至っては、下位50%に位置する人々の実質賃金が低下していたのである(ミラノヴィッチ, 2017, p. 13-15)。

もちろん、先述の村上も指摘するように、9割が自分を中流階層と認識するような日本の状況は、各個人が客観的に判断した結果生じたものではなかった。実際に、2019年の内閣府世論調査においてもなお、自分を中間階層に位置付ける人々の割合は9割を超えていた(内閣府, 2019)。だが、これが主観的な判断に基づく数値であるということは、次のような事態が起きている可能性も考えられる。すなわち、社会全体

の経済成長が止まり、格差が拡大していく中、自分は相対的に豊かであると思うようになりつつあるという事態である。実際、自分を「中の上」とする人々の割合は、1997年から一貫して増加傾向にある(内閣府, 2019)。そうであるとすれば、社会階層は意識上から無くなるどころか、形を変えて復活しつつあることになる。

こうした背景があるため、金のかかる文化活動が今なお高い評価を受けるのか、という疑問の検証は有意義であるだろう。そこで本稿は、「お金のかかる文化活動は高く評価される」という仮説を検討する。

2. 調査方法と用いる変数の説明

本調査には、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに最も近いものを一つ選んでください」という質問に対する回答を用いた。「次のようなこと」とは、「軽自動車の運転」「外車の運転」「ファーストフードの利用」「レストランの利用」「映画鑑賞」「オペラ鑑賞」「タバコの喫煙」「葉巻の喫煙」の8つの文化活動である。回答の選択肢は、「1 上品」「2 やや上品」「3 中ぐらい」「4 やや上品でない」「5 上品でない」の五個である。そして、これらの選択肢は、1 (上品) =100、2 (やや上品) =75、3 (中ぐらい) =50、4 (やや上品でない) =25、5 (上品でない) =0 というように点数を割り当てられている。

上記の八つの文化活動のうち、「外車の運転」は「軽自動車の運転」と比較してお金がかかるもの、「レストランの利用」は「ファーストフードの利用」よりお金がかかるもの、「オペラ鑑賞」は「映画鑑賞」よりお金がかかるもの、「葉巻の喫煙」は「タバコの喫煙」よりもお金がかかるものとして、それぞれ対応する同種類の文化活動として挙げられている。したがって、それぞれの対応関係をまとめると、次のようになる。

お金がかかる	お金がかからない
外車の運転	軽自動車の運転
レストランの利用	ファーストフードの利用
オペラ鑑賞	映画鑑賞
葉巻の喫煙	タバコの喫煙

3. 分析結果

8つの文化活動に対する評価（点数）の平均値をまとめると、次のグラフ1のようになる。また、平均値の計算に用いた有効サンプルのサイズは、軽自動車の運転・ファーストフードの利用・映画鑑賞・タバコの喫煙が 213 で、外車の運転・レストランの利用・オペラ鑑賞・葉巻の喫煙が 216 である。

図1 各文化活動の「上品さ」の平均値

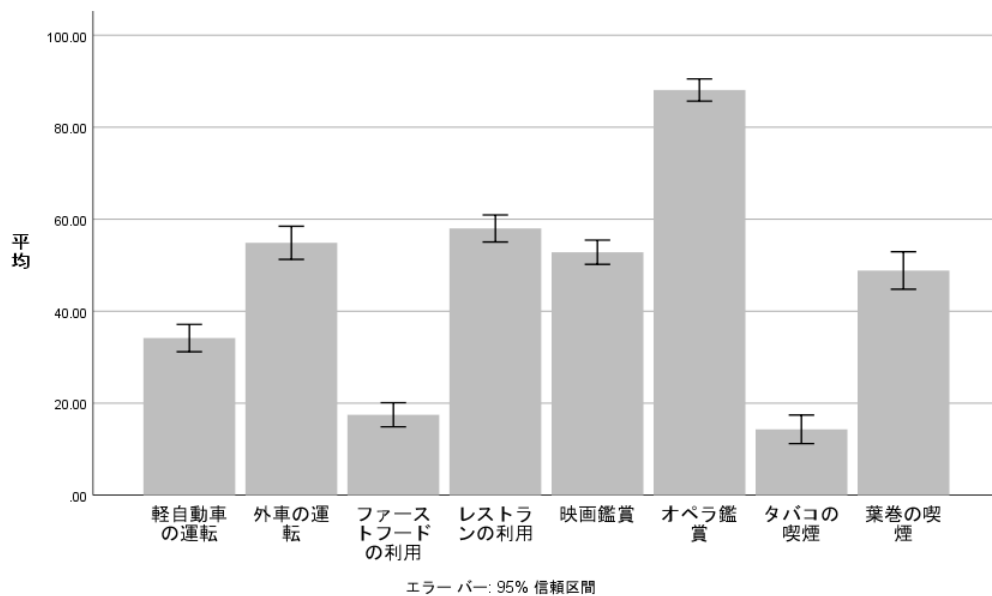


図1 に表された平均値の差について t 検定を行った結果が、次の表 1 である。

表 1 母平均の差の検定

	t 値	自由度	有意確立（両側）
軽自動車／外車の運転	-8.71	413.202	0.000
ファーストフード／レストランの利用	-20.175	422.050	0.000
映画鑑賞／オペラ鑑賞	-19.425	423.437	0.000
タバコ／葉巻の喫煙	-13.425	400.153	0.000

データをもとに検定を行うと、以下のことが分かる。

- (I) 外車の運転のほうが、軽自動車の運転よりも 20.7 だけ平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t=-8.71$ （自由度 413）、 $p=.00$ なので、両者に有意な差がある。
- (II) レストランの利用のほうが、ファーストフードの利用よりも 40.5 だけ平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t=-20.17$ （自由度 422）、 $p=.00$ なので、両者に有意な差がある。
- (III) オペラ鑑賞のほうが、映画鑑賞よりも 35.3 だけ平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t=-19.42$ （自由度 423）、 $p=.00$ なので、両者に有意な差がある。
- (IV) 葉巻の喫煙のほうが、タバコの喫煙よりも 34.5 だけ平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t=-13.24$ （自由度 400）、 $p=.00$ なので、両者に有意な差がある。

したがって、どの組の平均値の差も有意であることが示された。

4. 議論

検定の総括として、「お金のかかる文化活動は上品であると評価される」という仮説は、すべての質問項目において支持された。

用意した質問項目のペアのうち、点数に最も大きな差が見られたのは、「ファーストフードの利用・レストランの利用」であった。このペアは、明確に金銭的成本が違ってくるので分かりやすい例である。

「タバコの喫煙・葉巻の喫煙」にも大きな差が見られた。厚生労働省の調査によれば、喫煙率と所得との間には一定の相関がみられる（厚生労働省，2010）。したがって、そもそも「喫煙」という時点で評価が低くなるのも、仮説から言って当然だと考えられる（現に、葉巻の評価も大して高くない）が、それでもタバコへの評価の低さは顕著である。この差は、金銭的成本以外の点にも原因があるかもしれない。というのも、タバコは比較的身近にあり、それも、公共の場におけるポイ捨てやマナーを弁えない喫煙など、しばしばネガティブな形で話題に上ることが多いからである。したがって、タバコへの低評価は、「誰が吸っているか」という社会階層のみならず、世間的な悪評にも起因するものだと考えた方がいいだろう。

また、「軽自動車の運転・外車の運転」については、有意差はみられたものの、予想していたほど評価に差が出なかった。もっともこれは、調査対象が大学生であったことにもよるかもしれない。冒頭で触れたように日本全体で賃金が伸び悩んでおり、とりわけ若い層にはあまり高いものを買う余裕が無くなっているとすれば、「安かろうが車を持っているだけで十分」という発想にもなりかねない。そのような発想をする際、高級な外車にあまり価値を見出さなくなるだろう。

調査の反省点としては、質問項目の選び方の悪さが挙げられる。特にタバコ・葉巻の喫煙という項目に関しては、調査対象が18～20歳を中心とする学年の大学生であったということを意識していれば、もう少し違った項目を用意できたかもしれない。

参考文献

厚生労働省（2010）「平成22年 国民健康・栄養調査結果の概要」。

(<https://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r98520000020qbb->

[att/2r98520000021c0o.pdf](https://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r98520000021c0o.pdf)) 2020年1月26日閲覧

内閣府（2019）「国民生活に関する世論調査(令和元年6月)」。(<https://survey.gov->

online.go.jp/r01/r01-life/gairyaku.pdf) 2020 年 1 月 26 日閲覧

橋本健 (1989) 文化評価の構造と文化の階層性. *静岡大学教養部研究報告. 人文・社会科学篇*, 24(2), A151-A166.

ブランコ・ミラノヴィッチ著, 立木勝訳 (2017) 『大不平等 エレファントカーブが予測する未来』 みすず書房

村上泰亮 (1985) 『新中間大衆の時代——戦後日本の解剖学』 三陽社

第 3 章

文化活動の新旧と威信評価

各音楽活動の上品さの評価について

岩澤 百香

1. 導入

以下では、どのような趣味/文化活動が「上品である」と評価されやすいのかを明らかにすることを目指す。趣味や文化活動には、その人の人となりが見られると思われる。なぜなら、趣味は幼少期からの親の影響やその後の学校教育や友人関係などの要素が深く関わって形成されていくからだ。「上品である」、すなわち高く評価される文化活動をたしなんでいる人間は、その人物も上品で教養のある人物として高く評価されやすいと考えられる。

本稿では、「古い文化活動ほど、上品と評価される傾向にある」という仮説の検証を目指す。フランスの社会学者ブリュデューは、人々の趣味や文化的実践を社会学的に分析をした。ブリュデューは、1960-70年代のフランスの階級社会と文化活動を分析し、支配階級の人々が好むのはクラシック音楽や美術などの正当趣味であると考えた。このことから、音楽や美術というすでに上品であると考えられるような文化活動の中でも、さらにクラシックや伝統的なものは高く評価されるのではないかと考えた。「古い文化活動」では、古くからある文化資本や文化的な慣習に関係があり、比較的類似性のある新しい文化活動があるか、という観点から選んだ。

今回は、音楽芸術に関わる項目に関して、4つの対になる項目を作り質問を行った。例えばパイプオルガンと電子ピアノ。パイプオルガンは古くから教会などを中心にあつたものであり、電子ピアノは日本のメーカーでは1970年代にはじめて生産されたかなり新しいものだ。日本では、子供の習い事として広く普及しているピアノ教室と違って、わざわざパイプオルガンを演奏するという行為は、その機会に恵まれていることや、その選択を行うような知識があるという意味で「上品である」と評価されるのではないかと考えられる。このようにして今回は4対になる計8個の項目に関しての上品さの評価にかんして分析を行っていく。

2. 方法

2-1. データ

用いたデータは、京都大学の学生に対して紙面上のアンケートを行って集めたものである。質問票 A と B を無作為に分けて解答してもらった。

2-2. 変数

このレポートでは今回行ったアンケートのうち、以下の質問に対する回答を用いる。質問は「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」。「パイプオルガンの演奏」「電子ピアノの演奏」、「オペラ鑑賞」「ミュージカルの鑑賞」、「レコードで音楽鑑賞」「CDで音楽鑑賞」、「バイオリンの演奏」「ギターの演奏」それぞれの質問に対して、「上品」「やや上品」「中ぐらい」「やや上品でない」「上品でない」の5択でたずね評価してもらい、それぞれに100点、80点、60点、40点、20点、0点の数値をふった。

3. 結果

「パイプオルガンの演奏」「電子ピアノの演奏」、「オペラ鑑賞」「ミュージカルの鑑賞」、「レコードで音楽鑑賞」「CDで音楽鑑賞」、「バイオリンの演奏」「ギターの演奏」の上品さの評価の平均値の比較を行っていく。以下グラフ。

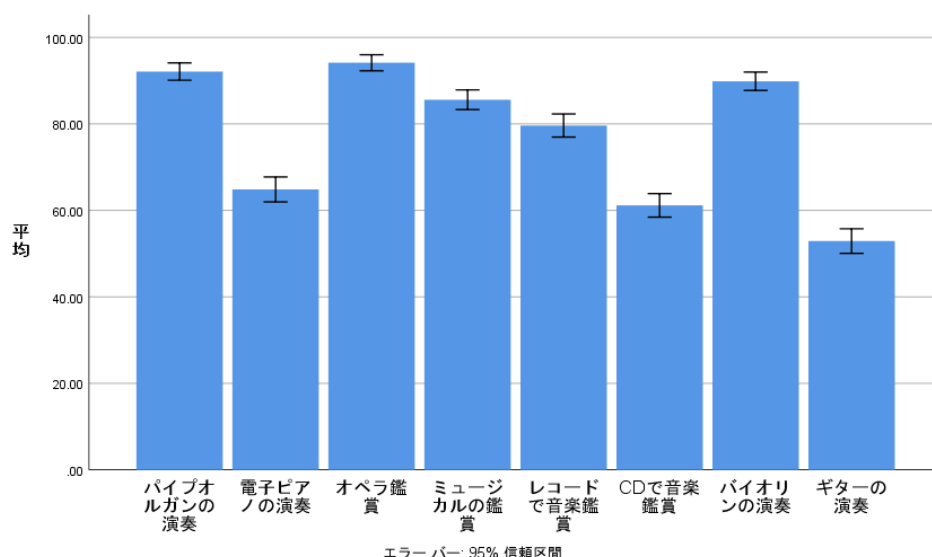


図1 各文化活動の評価

表1 有効サンプルサイズ

	パイプ オルガ ンの演 奏	電子ピ アノの 演奏	オペラ 鑑賞	ミュー ジカル の鑑賞	レコー ドで音 楽鑑賞	CD で音 楽鑑賞	バイオ リンの 演奏	ギター の演奏
有効 度数	212	214	213	215	211	213	212	215
欠損	218	216	217	215	219	217	218	215

図1・表1から、「パイプオルガンの演奏」が「電子ピアノの演奏」よりも高く、「オペラ鑑賞」が「ミュージカルの鑑賞」よりも高く、「レコードで音楽鑑賞」が「CDで音楽鑑賞」よりも高く、「バイオリンの演奏」が「ギターの演奏」よりも高く評価されており、古いほうの文化活動が高く評価されているのが分かる。

以下、この差が有意なものであるかを、SPSS を用いて平均値の差を検定し、検証していく。

表2 平均値の差の検定

調査票タイプ		度数	平均値	標準偏差	平均値の標準誤差
ab1	A 票	212	92.0991	14.78774	1.01563
	B 票	214	64.8364	21.50655	1.47016
ab2	A 票	213	94.1315	13.76424	0.94311
	B 票	215	85.5814	16.95959	1.15663
ab3	A 票	211	79.6209	19.80496	1.36343
	B 票	213	61.1502	20.21619	1.38519
ab4	A 票	212	89.8585	15.69039	1.07762
	B 票	215	52.907	21.2141	1.44679

上の表3で、

ab1 は A 票が「パイプオルガンの演奏」 B 票が「電子ピアノの演奏」

ab2 は A 票が「オペラ鑑賞」 B 票が「ミュージカルの鑑賞」

ab3 は A 票が「レコードで音楽鑑賞」 B 票が「CD で音楽鑑賞」

ab4 は A 票が「バイオリンの演奏」 B 票が「ギターの演奏」

と、置いた。

ab1 では、t 値が 15.257、有意確率が 0.00 なので、有意な差があると判断できる。

ab2 では、t 値が 5.729、有意確率が 0.00 なので、有意な差があると判断できる。

ab3 では、t 値が 9.503、有意確率が 0.00 なので、有意な差があると判断できる。

ab4 では、t 値が 20.483、有意確率が 0.00 なので、有意な差があると判断できる。

よって、平均値の差には意味がある。

4. 議論

以上の結果から、「古い文化活動ほど、上品と評価される傾向にある」という仮説の妥当性が高いことが証明されたと考えられる。同じジャンルの物でも、古いもののほうが効果で手に入りづらいこと、鑑賞のハードルが高いことから敷居が高く上品であると感じるのではないだろうか。

今回は、音楽に限ったものであったため、楽器の演奏や音楽芸術の鑑賞という行為そのものの文化的活動の評価の高さがあり、新しい音楽活動でもかなり高い上品さの評価を得た。また、アンケート対象者が京都大学の学生という、高学歴の若者に限定されていた。エリート層の人間ほど文化的寛容性を持ち合わせており、文化活動を上品である・下品であると断定してしまうことを避けるため新しい文化活動でも予想していたよりも低い評価はつかなかったのではないかと考えた。

文献

片岡栄美, 1998, 「音楽愛好者の特徴と音楽ジャンルの親近性——音楽の好みと学歴・職業」, 『関東学院大学人文科学研究報告』 22, 147-162

片岡栄美, 2019, 「趣味の社会学 文化・階層・ジェンダー」, 青弓社

音楽文化活動に関する意識調査

王 海佳

1. はじめに

文化諸活動の間には共有された評価の構造が存在する。橋下(1988)によると、社会諸階層の持つ文化への評価は、彼らが自らの文化への評価を高めるために動員できる資源の量によって決定されうる。橋下の結論は以下の通りである。第一に、古典文化にかかわるものがもっとも高く位置し、大衆娯楽にかかわるものがもっとも低く位置する。第二に、大学生の間には出身階層にもとづくはっきりとした文化にも階層性が存在する。第三に、大学生たちは文化の階層性の存在を明確に意識している。

だが、橋下の調査対象は東京都内および周辺の 17 校の四年制大学の学生にわたり、一貫されていない。このことは、対象者の文化的資源を把握することを困難とし、具体的な評価の構造が明らかにされていないままにある。

本稿では、質問調査紙を用いて調査対象者を京都大学の大学生に限定する。調査対象者の出身大学、つまり「学歴」に値する者を明らかにした上で調査を行うことで、文化活動に対する評価軸をより明らかにすることができるのではないかと考える。文化活動に関する意識調査を行い、文化の社会的機能をより明確にする。

2. 本稿の分析課題

本稿では、音楽活動に焦点を当てた設問を作り、「古くから伝わる音楽活動の方が上品であると高く評価されやすい」という仮説をもとにその検証を試みる。そして、文化活動に関する意識調査の結果を考察していくために、以下の質問をもとにした、京大生に向けたアンケート調査を実施した。

アンケートでは、「あなたは以下の文化活動に対してどのような印象を持っていますか。」という質問文に対し、「パイプオルガンの演奏」、「電子ピアノの演奏」、「オペラ鑑賞」、「ミュージカルの鑑賞」、「レコードで音楽鑑賞」、「CD で音楽鑑賞」、「バイオリンの演奏」、「ギターの演奏」の 8 つについて、「上品」「やや上品」「中ぐらい」「やや上品でない」「上品でない」の 5 択で尋ね、それぞれに 1 ～ 5 の数値を割り振っている。

3. 分析結果

調査の結果、各文化活動の「上品さ」の平均値は図1の通りである。また、表1が表している各文化活動の「上品さ」評価の平均値は、サンプル数、平均値、標準偏差をまとめたものである。図1からは仮説の通り、「古くから伝わる音楽活動」の方が高い平均値を得ていることがわかる。

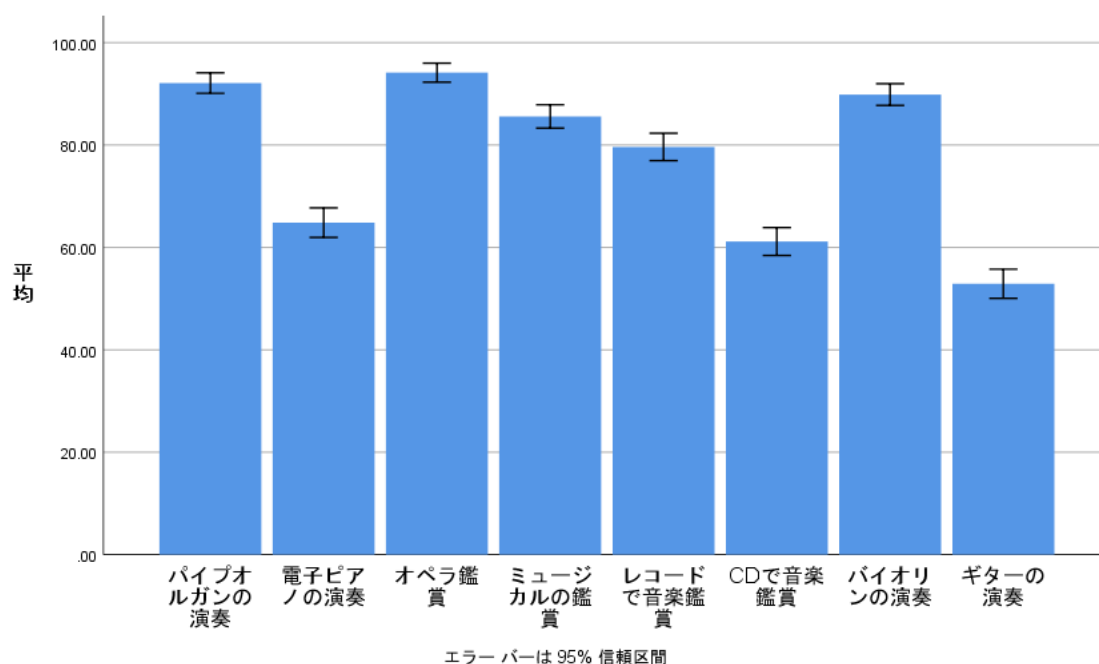


図1 各文化活動の「上品さ」評価の平均値

上記では図1からは仮説の通りの結果が表示されたと述べたが、「オペラ鑑賞」と「ミュージカルの鑑賞」の「上品さ」評価の差は、他の文化活動に比べて顕著に表れていない。このことから、「上品さ」の印象は、必ずしも文化活動の「古さ」が唯一の独立変数に影響を受けるとは限らないと考える。

表1 音楽活動の古さと上品さの記述統計

グループ統計量			
	度数	平均値	標準偏差
パイプオルガンの演奏	26	94.2308	16.29063
オペラ鑑賞	27	94.4444	17.44956
レコードで音楽鑑賞	27	81.4815	16.39740
バイオリンの演奏	27	87.9630	12.72938
電子ピアノの演奏	31	67.7419	19.57203
ミュージカルの鑑賞	31	86.29032	18.072435
CDで音楽鑑賞	29	60.3448	18.31915
ギターの演奏	31	54.0323	15.93839

4. 仮説の検証

「古くから伝わる音楽活動の方が上品であると高く評価されやすい」という仮説は、
 どれほど指示されるものなのだろうか。t 検定を用いて仮説の正当性を立証したい。

表2は、「パイプオルガンの演奏」と「電子ピアノの演奏」といった、同ジャンルの
 行為を1組としてまとめたものである。

表2 仮説の T 検定

		t 値	自由度	有意確率 (両側)
ペア 1	パイプオルガンの 演奏 - 電子ピアノの演奏	-8.988	18	0.000
ペア 2	オペラ鑑賞 - ミュージカルの鑑賞	-10.321	18	0.000
ペア 3	レコードで音楽鑑賞 - CDで音楽鑑賞	-10.373	18	0.000
ペア 4	バイオリンの演奏 - ギターの演奏	-12.555	18	0.000

ペア 1 : $t(18)=8.9$, $p<.001$

有意差がみられた。この結果と平均値を見ると、パイプオルガンの演奏は電子ピアノの演奏よりも上品であると解釈することができる。

ペア 2 : $t(18)=10.3$, $p<.001$

有意差がみられた。この結果と平均値を見ると、オペラ鑑賞はミュージカル鑑賞より上品であることと解釈することができる。

ペア 3 ; $t(18)=10.3$, $p<.001$

有意差がみられた。この結果と平均値を見ると、レコードで音楽鑑賞は CD で音楽鑑賞よりも上品であると解釈することができる。

ペア 4 : $t(18)=12.5$, $p<.001$

有意差がみられた。この結果と平均値を見ると、バイオリンの演奏はギターの演奏よりも上品であると解釈することができる。

以上の分析結果から、全てのジャンルの行為に対して、有意確率は全ての項目において $p=0.000$ であることから、平均値には有意な差があるといえる。このことから、「古くから伝わる音楽活動の方が上品であると高く評価されやすい」という仮説は指示されるという結果が得られた。

5. 今後の課題

「古くから伝わる音楽活動の方が上品であると高く評価されやすい」という仮説は指示されるという結果は得られたものの、同じ文化活動でも、同ジャンル内で差が開くものもあれば、あまり開かないものもあった。特に、中では「オペラ鑑賞」と「ミュージカル鑑賞」の評価の差は小さい。これは、調査対象者が「オペラ」と「ミュージカル」に明確な「古さ」を見出せなかったからなのか、あるいは「古い」以外の何か別の独立変数が、「上品さ」の評価に影響を与えているのか、明確できていない。今回の調査で仮説として選ばれた「古さ」という要因も、主観的に決められたものにすぎないため、仮説に対する十分な客観的実証を求める必要がある。

とはいえ、今回の研究を総括すると、「京大生」という、一定の層をなす学生に対象に限定した調査を行えたことの意義は大きい。学生個々人の出身階層に相違があることはもちろん想定している。しかし、調査対象者の「学歴」を統一させ、それを明らかにした上での調査結果は、先行研究では明らかにされてこなかった、「文化への評価」に相関する因子を導き出すきっかけとなると考える。今後の社会学研究のさらなる進展に繋げたい。

参考文献

橋下健二，1988，「文化評価の構造と文化の階層性」『静岡大学教養部研究報告．人文・社会科学篇』24(2)，A151-A166.

創始時期の新旧による文化活動の評価

華岡 奈穂

1、はじめに

文化活動は、その活動をする人々の文化資本 (cultural capital) をはかるのに非常に重要な要素である。どのような文化活動をするかは、その人の価値観を反映する。それはまた、人々の社会階層を判断するのにも重要な要素となりうる。つまり、文化活動は社会的な不平等を生み出すという側面もある。例えば、音楽ジャンルの嗜好に学歴差があることや、学歴エリートである帝国大学生がボート競技をしていることのように、文化活動のヒエラルキーと社会的地位との対応は多くの研究から明らかにされてきた。しかし、その文化活動に対する意識や評価は、どのような判断軸によって決定されるのかについては研究が不十分である。ある文化活動が、どのような理由で高い、または低い評価を受ける傾向にあるのか、その要素が特定できれば、特定の文化活動や、その活動をする人々に対する言語化できない「なんとなく」の偏見、不平等、格差が解消される可能性がある。そこで、本稿では、文化活動に対する意識、とりわけ「上品である／上品でない」に関して調査し、どのような文化活動が高く評価されるのかについて調査、検討した。私たちは、同ジャンルの文化活動について、創始時期が昔であるもののほうが、比較的新しいものよりも上品であると評価されるという仮説を立て、同じジャンルではあるが創始・誕生の時期が異なる文化活動を複数選び、それらの評価を比較することにした。以下で方法、結果を論じる。

2、方法

上記の同ジャンルの文化活動について、創始時期が昔であるもののほうが、比較的新しいものよりも上品であると評価されるという仮説を検証するため、以下の方法を用いた。

京都大学の学部生・院生を対象に A、B の 2 種類の「文化活動に関する意識調査」という質問紙を授業内に配布し、複数の文化活動に対する評価を、「1、上品／2、やや上品／3、中ぐらい／4、やや上品でない／5、上品でない」の 5 段階で回答させた。

評価対象に選んだ文化活動の項目は、以下のとおりである。

- 1、パイプオルガンの演奏
- 2、電子ピアノの演奏
- 3、オペラ鑑賞
- 4、ミュージカルの鑑賞
- 5、レコードで音楽鑑賞
- 6、CD で音楽鑑賞
- 7、バイオリンの演奏
- 8、ギターの演奏

これらは1と2、3と4、5と6、7と8の組み合わせで、同ジャンルであるが創始・誕生時期に関して、前者はより古いもの、後者はより新しいものとしてそれぞれ対になっている。それぞれの起源としては、以下の表1のとおりである。(諸説あり)

表1 文化活動項目

文化活動	創始時期
パイプオルガン	紀元前
電子ピアノ	1960年
オペラ	16世紀末
ミュージカル	1927年
レコード	19世紀末
CD	1983年
バイオリン	16世紀半ば
ギター	19世紀後半

分析の手順としては、まず基本的な記述統計量を示し、全項目の比較とを表にした。そして、その結果の平均値に有意な差がみられるかを検証するため、平均値の差の検定を行った。

分析の際に、質問項目に関して変更した点が2つある。一点目として、各文化活動の評価に関して、質問紙では「1、上品／2、やや上品／3、中ぐらい／4、やや上品で

ない／5、上品でない」の5段階で回答させたが、その差を図示する際に、「上品」である1は100、「やや上品」である2は80、「中くらい」である3は60、「やや上品でない」である4は40、「上品でない」である5は20にそれぞれ変更して、評価が高いものの数値を高くして、見やすくした。2点目として、仮説が正しいかを検証するため平均値の差を検定する際に、文化活動の項目の対をそれぞれ便宜上、「パイプオルガンの演奏」と「電子ピアノの演奏」の組をab1、「オペラ鑑賞」と「ミュージカルの鑑賞」の組をab2、「レコードで音楽鑑賞」と「CDで音楽鑑賞」の組をab3、「バイオリンの演奏」と「ギターの演奏」の組をab4として分析した。

3、 結果

今回の調査で使用した8つの質問項目の記述統計量は表2の通りである。

表2 記述統計量

文化活動項目	度数	平均値	標準偏差
パイプオルガンの演奏	212	1.316	0.59151
電子ピアノの演奏	214	2.4065	0.86026
オペラ鑑賞	213	1.2347	0.55057
ミュージカルの鑑賞	215	1.5767	0.67838
レコードで音楽鑑賞	211	1.8152	0.7922
CDで音楽鑑賞	213	2.554	0.80865
バイオリンの演奏	212	1.4057	0.62762
ギターの演奏	215	2.8837	0.84856

上記の結果を以下の表に示した。ここでは、2で説明したとおり、評価が高いものの数値を高くした。

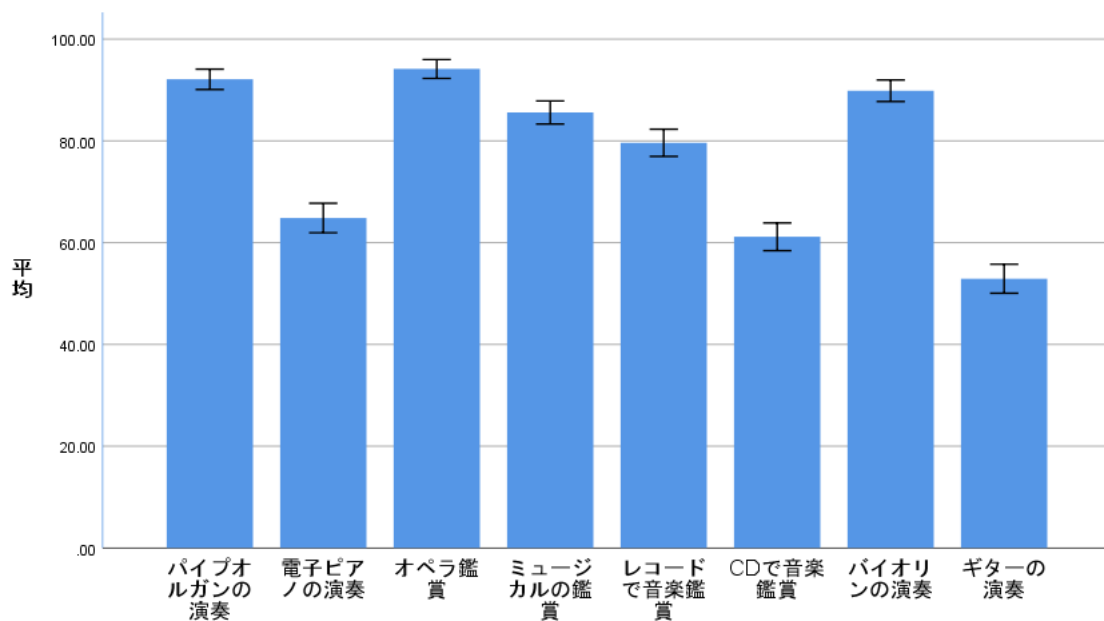


図 1 文化活動項目に関する評価の平均の比較

以上の結果より、どの項目に関しても、創始時期が古いもののほうが、比較的新しいものよりも平均値が低いことから、より上品であると評価されているとわかる。同ジャンル間ではそれぞれ古いもののほうが評価は高いが、ほかのジャンルの文化活動と比べると、比較的新しい文化活動として選んだミュージカルの鑑賞は、古くからある文化活動として選んだレコードで音楽鑑賞をするよりも評価が高かった。二つの創始時期を比べると、ミュージカルは1927年、レコードは19世紀末であるから、レコードのほうが創始時期は昔である。また、全文化活動項目の創始時期に関して比較すると、創始時期は古い順にパイプオルガンの演奏、バイオリンの演奏、オペラ鑑賞、ギターの演奏、レコードで音楽鑑賞、ミュージカル鑑賞、電子ピアノの演奏、CDで音楽鑑賞であるが、評価は高い順に、オペラ鑑賞、パイプオルガンの演奏、バイオリンの演奏、ミュージカル鑑賞、レコードで音楽鑑賞、電子ピアノの演奏、CDで音楽鑑賞、ギターの演奏であり、創始時期の古さと上品である評価に対応は見られなかった。よって、ジャンルの異なる文化活動を比較する際には、この判断軸は適応するものではないといえる。

次に、この仮説が正しいかを検証するために、2、方法で述べた通り、「パイプオルガンの演奏」「電子ピアノの演奏」を ab1、「オペラ鑑賞」「ミュージカルの鑑賞」を ab2、「レコードで音楽鑑賞」「CDで音楽鑑賞」を ab3、「バイオリンの演奏」「ギターの演奏」を ab4 として、独立したサンプルの平均値の検定をした。結果は以下の表3のとおりで

ある。

表 3 平均値の差の検定

		2つの母平均の差の検定		有意確立（両側）
		t 値	自由度	
ab1	等分散を仮定しない	-15.257	377.976	0.000
ab2	等分散を仮定しない	-5.729	410.146	0.000
ab3	等分散を仮定しない	-9.503	421.948	0.000
ab4	等分散を仮定しない	-20.483	394.245	0.000

$p < .001$ なので、平均値の差には有意な差があるといえる。よって、これらの分析から、創始時期が古いもののほうが、比較的新しいものよりも、より上品であると評価されるといえる。

4、 考察

以上の結果から、同ジャンルの文化活動について、創始時期が昔であるもののほうが、比較的新しいものよりも上品であると評価されるとわかった。また、他ジャンルの文化活動を比較する際には、創始時期の新旧と上品であるかどうかの評価は関係ないとわかった。よって、ある文化活動が上品であるかどうかの意識の判断軸は、創始時期の新旧以外にもあると考えられる。また、今回の調査では、文化活動に対する意識の評価を表す言葉として「上品である／上品でない」を使用した。文化資本の高低を表す尺度が上品さのみとは限らないし、上品かどうかは主観的な価値判断に基づくもので、上品と思われる文化活動が多く利益を生み出すことは約束されない。今後の文化活動の評価に関する研究の方向性としては、ある文化活動の評価の他の判断軸は何か、文化資本の高さを決定づける適切な尺度は何か、等を探求することがあげられる。

特定の文化活動の評価が低いからと言って、その文化活動が批判・差別を受けたり、その文化活動をする人々に偏見を持ったりすることは決して正当化されない。また、文化資本の高低は一つの尺度であり、その高低は善悪を決めるものではないし、それによって不平等が生まれることは望ましくない。現代社会では、社会的地位の高い人間は決して文化資本が高いとされるハイカルチャーのみを実践しているのではなく、正統文化

と大衆文化の両方を摂取しているのが一般的である。そうなれば、文化資本そのものの評価の尺度も社会の変化とともに変わっていく可能性があるため、より大きな枠組みでとらえて文化資本の在り方を研究することが、今後求められるだろう。

文献

- ・片岡栄美、1998、『音楽愛好者の特徴と音楽ジャンルの親近性—音楽の好みと学歴・職業』 関東学院大学人文科学研究所報 (22), 147-162、関東学院大学人文科学研究所
- ・石坂友司、2002、『学歴エリートの誕生とスポーツ—帝国大学ボート部の歴史社会学的研究から』 スポーツ社会学研究 10, 60-71、日本スポーツ社会学会
- ・橋本健二、1988、『文化評価の構造と文化の階層性 Structure of Rank Ordering of Cultural Activities and Stratification of Culture』 静岡大学教養部研究報告 人文・社会科学篇 24(2), p151-171, 静岡大学教養部

文化活動の歴史が「上品さ」の判断に与える影響

片山 智

1. はじめに

遠くない将来、人間の知能を AI=人工知能が凌ぐ——シンギュラリティが到来する、という話題を耳にする機会も増えてきた。AI の進出は RPA²といったビジネスの分野に留まらず、文化・芸術の方面にも手を伸ばし³大いに世間の耳目を集めている。とはいえ、クラシック音楽の鑑賞など、旧来から価値を認められてきた（片岡 1998）文化活動が依然として高い評価を得ているのも疑いようのない事実である。むしろ技術革新により却って前時代的な希少価値を見出し、「上品な芸術」、すなわち高い文化資本の証左と捉えるような向きもある。

そこで、「歴史ある文化活動ほど高く評価される」という仮説を立てた。今回の調査は文化活動に対する「上品さ」の判断を探るものであるから、仮説は次のように言い換えられる。「**歴史ある文化活動ほど、上品だと判断される傾向にある**」

従って本稿では、京大生を対象とした調査結果をもとに文化活動の歴史が「上品さ」に与える関係の有無、及びその詳細について検討していく。

2. 方法

今回の調査では、アンケートの項目を策定するにあたり「類似のジャンルに属し、かつその歴史が大きく異なる活動」を3組取り上げた。本稿で扱う文化活動は以下の通りである。

² Robotic Process Automation の略

³ 2019 年 11 月から東京・森美術館で「未来と芸術展：AI、ロボット、都市、生命——人は明日どう生きるのか」が開催。AI をはじめ、先端技術の影響から生まれた芸術を紹介し話題を呼んだ。

表 α 質問項目一覧

歴史が長い	歴史が浅い
①オペラ鑑賞	①ミュージカル鑑賞 ⁴
②レコードでの音楽鑑賞	②CDでの音楽鑑賞 ⁵
③クラリネットの演奏	③リコーダーの演奏 ⁶

なお、3組のうち③「クラリネットの演奏」と「リコーダーの演奏」については当初挙げた項目から差し替えている。もともと他のグループが取り上げた比較項目（当然、本来は別の仮説を検証するために持ち出されている）だったところ、承諾を得て採用することにした。今回の仮説を検証する上で、より適正な指標と判断したからである。

本調査では、表 α に挙げた文化活動について「上品である」「やや上品である」「中くらい」「やや上品でない」「上品でない」の5段階で評価を尋ね、それぞれに分析にあたり「上品なほど数値が大きくなる」ように設定し、順に1～5の数値を割り振った。アンケート終了後、それぞれの選択肢に100、75、50、25、0という数値を割り当て直した。この数値を〈上品さ評価〉と名づけることにする。

前項の仮説を検証するため、表 α の3組・6項目を比較する。歴史の古い活動ほど、すなわち表の左側の項目ほど〈上品さ評価〉が高い数値を示せば、仮説が支持される。

⁴ オペラの黎明期については諸説あるが、初の本格的な作品はクラウディオ・モンテヴェルディの『オルフェオ』（1607年初演）とされる。ミュージカルは19世紀後葉～20世紀前葉のアメリカで発展した。

⁵ レコードの原型は、19世紀末にドイツのエミール・ベルリナーが発明した「グラモフォン」に求められる。CD・コンパクトディスクは、1980年代に実用化されている。

⁶ 楽器としての歴史はむしろリコーダーの方が古いともいわれるが、ここでは文化資本の尺度として一般に受け入れられている「オーケストラ」との関係で判断する。すなわち、「オーケストラを受け持つ楽器」として使われてきた年月を基準に、クラリネットを古いもの・リコーダーを新しいものとして考える。クラリネットは木管楽器の代表格ともいえる一方で、リコーダーを編成に加えたオーケストラというのはなかなか例を見ないものであろう。

3. 分析結果

3.1 棒グラフによる分析

2019 年 10 月に京都大学の学生を対象に質問紙調査「文化活動に関する意識調査」を実施し、有効回答数 428 を得た。各質問項目の平均値をまとめたものが、以下の図 1 である。

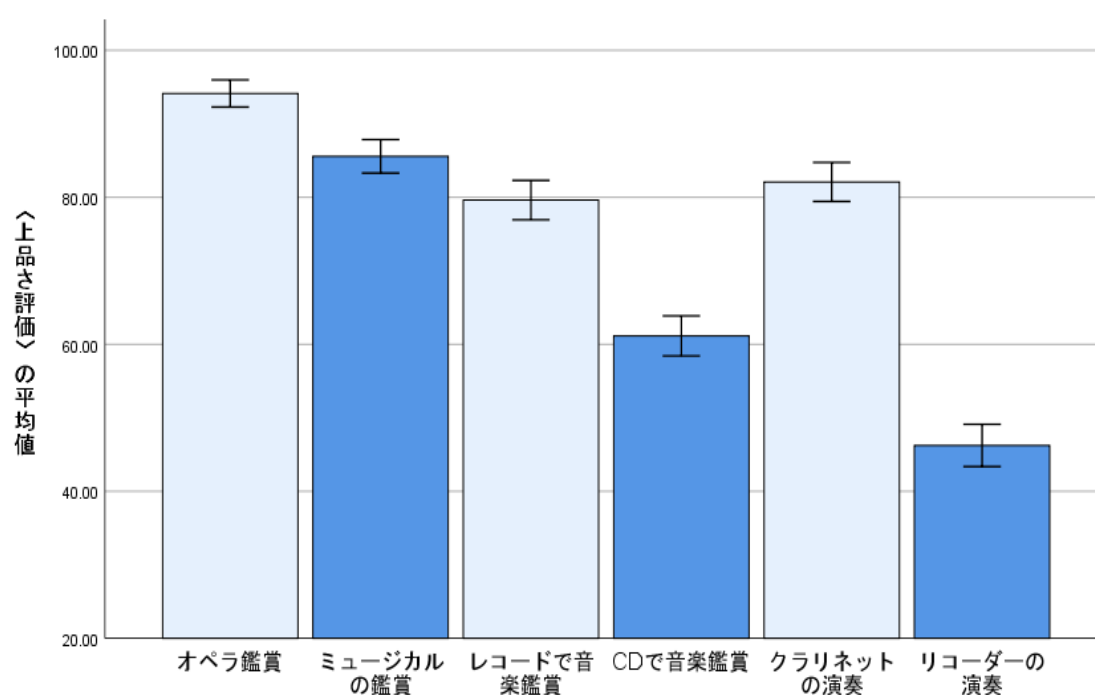


図 1 各種文化的活動別の〈上品さ評価〉の平均値（エラーバーは 95%信頼区間）

図 1 の棒グラフによる分析からは、3 項目全てについて仮説が支持されることが分かった。しかしながら①「オペラ鑑賞」と「ミュージカル鑑賞」との差は、他 2 つに比べ僅少である。調査に正確を期すべく、平均値の差の検定（有意水準 5%）により再度分析を行った。

3.2 ①「オペラ鑑賞」と「ミュージカル鑑賞」の比較

表 1 ①t 検定の結果

	n	平均値	標準偏差	t 値	自由度
オペラ鑑賞	213	94.1	13.8	5.73***	410
ミュージカル鑑賞	215	85.6	17.0		

***p<.001

t 検定を行い、表 1 の結果を得た。t=5.73（自由度 410）、p=.000 となり、オペラ鑑賞はミュージカル鑑賞よりも〈上品さ評価〉が有意に高いと分かる。

3.3 ②「レコードでの音楽鑑賞」と「CD での音楽鑑賞」の比較

表 2 ②の t 検定結果

	n	平均値	標準偏差	t 値	自由度
レコードでの音楽鑑賞	211	79.6	19.8	9.50***	422
CD での音楽鑑賞	213	61.2	20.2		

***p<.001

t 検定を行い、表 2 の結果を得た。t=9.50（自由度 422）、p=.000 となり、レコードでの音楽鑑賞は CD での音楽鑑賞よりも〈上品さ評価〉が有意に高いと分かる。

3.4 ③「クラリネットの演奏」と「リコーダーの演奏」の比較

表 3 ③の t 検定結果

	n	平均値	標準偏差	t 値	自由度
クラリネットの演奏	215	82.1	19.8	-18.0***	423
リコーダーの演奏	213	46.2	21.4		

***p<.001

t 検定を行い、表 3 の結果を得た。t=-18.0（自由度 423）、p=.000 となり、クラリネ

ットの演奏はリコーダーの演奏よりも〈上品さ評価〉が有意に高いと分かる。

以上の結果から、①～③の組について、2つの文化活動の〈上品さ評価〉の平均値の間には有意な差があることが分かる。「歴史ある文化活動ほど上品に感じる」という仮説は、本調査で挙げた項目については支持されたといえよう。

4. 考察

今回の調査からは、長い歴史をもつ文化活動ほど上品だと判断されやすいという結論が導かれた。不十分だった要素を挙げるとすれば、第一に質問項目が全て音楽に関わるものだった点を指摘せねばなるまい。たとえば「宗教画とアクション・ペインティング」、「王羲之の作品と書道アート」といった質問を用意していれば、結果は大きく変わっていたかもしれない。分析結果はあくまで「音楽ジャンルの」、それも一部については支持されたという認識が正確であろう。

とはいえ、歴史が長いものほど上品だと感じる、というある意味直感的に「正しい」仮説が（一定の範囲で）支持されたという事実は厳然として存在する。「古い」ということはすなわち、長きにわたって価値を認められ、排斥されず歴史の表舞台に残り続けてきたということに他ならない。新たな技術・アイデアが次々と生み出されてゆく現代にあって、古くから残る文化活動の意義を再確認できた。そうした活動は、何物にも代え難い遺産として今後も継承されていくことだろう。歴史あるもの・真新しいもの、双方の文化活動に分け隔てなく価値を認め、後世に伝えていく——本調査が、そんな人類の偉大な営為に、僅かでも貢献できていれば幸いである。

【参考文献】

- ・片岡栄美, 1998, 「音楽愛好者の特徴と音楽ジャンルの親近性——音楽の好みと学歴・職業」, 『関東学院大学人文科学研究報』 22, 1
- ・森美術館 “未来と芸術展: AI、ロボット、都市、生命——人は明日どう生きるのか”
https://www.mori.art.museum/jp/exhibitions/future_art/ 2020年1月26日閲覧
- ・皆川達夫『バロック音楽』講談社学術文庫, 2006
- ・一般社団法人・日本レコード協会 “レコード産業界の歴史”
<https://www.riaj.or.jp/f/leg/chronicle/> 2020年1月26日閲覧
- ・SONY “Sony History”

<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/CorporateInfo/History/SonyHistory/2-08.html>

2020

年 1 月 26 日 閲覧

文化活動に対する評価と由来の長さとの関係

廣戸 諒太郎

1. はじめに

1-1. 文化活動に対する評価

現代社会には様々な文化活動が存在する。芸術や娯楽、レジャー、スポーツ、あるいは食事や喫煙といった行為まで、広義には文化的な活動であると言える。こうした多岐にわたる文化活動には、それに対する評価の差が存在すると考えられる。例えば、スポーツと一括りにしても、ボクシングとテニスとでは、人々が受ける印象は異なるだろう。

では実際のところ、こうした評価の差異が生じることの要因には、何が存在するのだろうか。人々は意識的にせよ無意識的にせよ、様々な文化活動に順位をつけていると考えられる。個人的な趣味や嗜好も大きく関与しているであろうが、この調査では、人々が文化活動に対する評価をつける際の基準となる、ある程度客観的な要因を特定したい。

ところで、文化活動の間の評価の序列は、単に文化活動の間に貴賤や優劣があるということだけを意味するのではない。他よりも評価の高い文化や、その活動への従事は、それ自体文化資本として機能し、自己と他者の差異化を図ることにもつながる（片岡 1997）。そして、そうした評価の異なる文化は、社会階層の差と深く結びついており、それに伴う不平等を正統化するものともなる（橋本 1988）。したがって、文化活動の評価の差異や序列は、社会的に大きな意味を持ったものでもあるのだ。

1-2. 「上品さ」という指標

実際に文化に対する評価を測る上では、尺度の設定が難しい。「評価が高い／低い」といったことをそのまま数値化して比較することは不可能である。そこで本調査では、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」という質問を設定し、それを「上品」かそうでないかで評価してもらうこととした。厳密に言えば、文化活動それ自体への評価というよりは、それに従事している人への評価となるが、それは活動それ自体への評価にも直結すると考えられる。

1-3. 文化活動の由来の古さと「上品さ」イメージ

本調査では、「より由来が古い文化活動の方が、より上品であると評価されやすい。」という仮説を立てた。由来が古いということは、言い換えれば歴史や伝統を有することであり、それだけ格調高いものと受け入れられるのではないかと考えたからである。「上品さ」評価の差異を説明する尺度としてこれを設定した理由は、これが具体的なデータとして比較できるということにもある。その文化活動の由来や歴史は、記録から明らかであり、また発祥の年代などを用いて数値の上での比較も容易いためである。

ここで比較する文化活動は、他の要因による影響をなるべく排除するため、一般的にみて形態が類似していると思われるものの組み合わせに限定されていなくてはならないと考えられる。そこで、「オペラの鑑賞／ミュージカルの鑑賞」「レコードで音楽鑑賞／CDで音楽鑑賞」「リコーダーの演奏／クラリネットの演奏」という3つの組み合わせを設定した。それぞれ、「音楽を伴う舞台芸術（劇）の鑑賞」「記録媒体（ディスク）を用いた音楽の鑑賞」「木管楽器の演奏」という、同一のカテゴリに分類されると考えられるからだ。そして、それぞれ前者の方が後者よりも相対的に由来が古いということがいえる。

2. 調査と分析の方法

調査と分析の詳細については省略し、概要のみ記す。本調査における質問は、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」という指示のあとに列挙されるそれぞれの文化活動（スポーツなども含まれる）に対して、1（上品）～5（上品でない）の5段階で評価してもらうというものである。なお、質問紙はA票とB票の2種類があり、それぞれ別の回答を得られるようになっている。そしてそれぞれ列挙される文化活動については、前述の通りA票とB票で形態の類似するものを対応させている。

回答結果は、1(上品)=100、2(やや上品)=75、3(中ぐらい)=50、4(やや上品でない)=25、5(上品でない)=0 という、0 から 100 までの数値（量的変数）にそれぞれ変換されていて、これをそのまま「上品さ」の得点として計算、分析の対象とした。

仮説を検討するため、前述の通り「オペラの鑑賞／ミュージカルの鑑賞」「レコードで音楽鑑賞／CDで音楽鑑賞」「リコーダーの演奏／クラリネットの演奏」という3つの組み合わせを、調査結果から利用した。前者がA票、後者がB票に指定されている。仮

説が正しいければ、A 票に示される活動の方が、由来が古いといえるため、相対的にみて A 票のものの方が、スコアが高くなるはずである。それぞれ得点の平均値をとって 95% 信頼区間を求めた上で比較し、差が出るか検討した。また、t 検定を行うことで、母集団における平均値の差が有意なものであるかどうかを検討した。

3. 調査と分析の結果

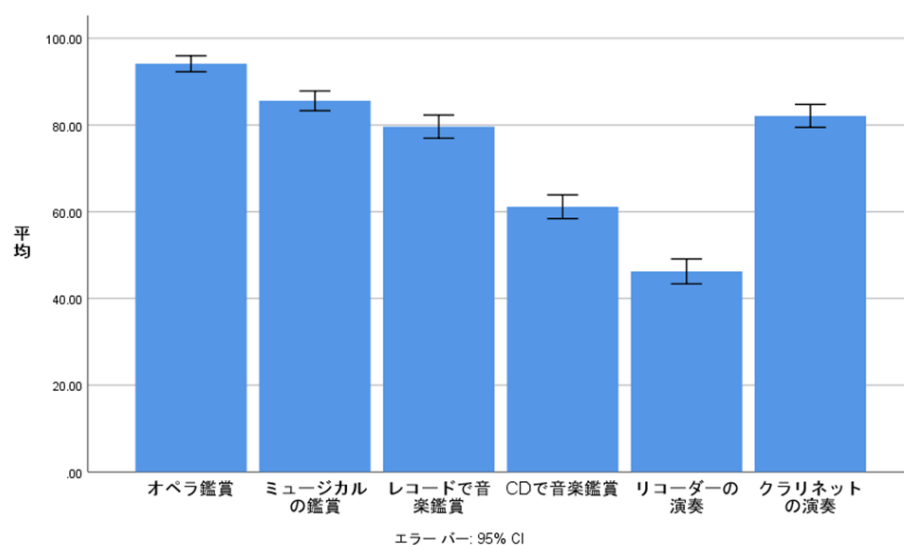


図1. 各文化活動の「上品さ」の平均値の比較

[有効回答数] オペラの鑑賞：213／ミュージカルの鑑賞：215／レコードで音楽鑑賞：211／CDで音楽鑑賞：213／リコーダーの演奏：213／クラリネットの演奏：215.

上記が、95%信頼区間を表示した上での平均値の比較を示すグラフである。先述の対応がわかりやすくなるよう並べ替えてある。いずれの組み合わせにおいても、平均値およびその 95%信頼区間ともに差がみられ、特に「リコーダーの演奏／クラリネットの演奏」には大きな差がみられる。

次に、t 検定を用いて母集団の平均値に差があるかどうかを検討した。その結果を示した表が以下である。

表 1. 各文化活動の「上品さ」の母平均の検定

	2つの母平均の差の検定		
	t 値	自由度	有意確率 (両側)
オペラ／ミュージカルの鑑賞	5.729	410.146	0.000
レコード／CDで音楽鑑賞	9.503	421.948	0.000
リコーダー／クラリネットの演奏	-18.005	422.695	0.000

以上からは、いずれの組み合わせにおいても、t 値の絶対値が十分大きく、母集団の平均値の間には、5%水準で有意な差があると予想される。

4. 議論と考察

4-1. 分析結果全体の考察

分析結果からは、仮説を支持するものと、支持しないものが見てとれる。まず「オペラ／ミュージカルの鑑賞」と「レコード／CDで音楽鑑賞」は、いずれも前者の方が「上品さ」の平均値が高い。前者のほうがその由来が古いことは明らかであるため、これは仮説を支持するものであると考えられる。

しかし、「リコーダー／クラリネットの演奏」は、後者の方が「上品さ」の平均値が高く、大きな差がついている。ここでそれぞれの歴史について確認したい。リコーダーは17世紀から18世紀にかけて、バロック音楽で活躍した楽器である。一方、クラリネットは18世紀の初めに、シャリュモーンという楽器を改良して生み出されたもので、現在の形になったのは19世紀の半ば、1844年のことである。その歴史においてはリコーダーの方が古いことになる。よってこの結果は、仮説を支持しないものとなった。

4-2. 仮説を支持しない結果の考察

3つ目の組み合わせにおいて、仮説が支持されなかった理由について考察したい。まず、リコーダーの歴史が古いことは、それほど広く知られていないということが予想される。すなわち、リコーダーを演奏することの「上品さ」を相対的に多くの回答者が低く見積もっていることには、由来や歴史が古いからといった基準は介在していないと考えられる。では、何がリコーダー演奏の評価を低めているのだろうか。

具体的な調査に基づく予想ではないが、この結果には、リコーダーが学校での音楽教育に用いられていることが関わっているものと思われる。小学校から一般的に用いられる楽器であり、「誰でも演奏できる」というイメージが先行している可能性がある。一方でクラリネットという楽器は、メジャーな楽器である一方で、クラシック音楽に用いられる数居の高いものというイメージを持たれているのではないだろうか。

いずれにせよ、この組み合わせにおいては、由来や歴史の古さという客観的事実だけでは、文化活動の「上品さ」評価の差異を説明することはできない。

4-3. 課題

「上品さ」イメージの比較において、「由来の古さ」という尺度を用いて説明しようとした。この尺度で説明できない結果についての考察は上に述べたとおりであるが、この尺度がどのような時に説明力を持つのかということも疑問として残る。そもそも、仮説を支持した結果においても、これだけが「上品さ」評価の高低を決定づけているとは言い切れない。平均値の差を単に比較するだけでなく、「由来の古さ」という尺度が、平均値に影響を与えているということを統計的に示す必要があった。また、おそらくどのような尺度を用いても、全ての差異を説明することはできないが、もっと多くの組み合わせを設定すれば、その説明力についても検討できるだろう。

さらに、比較するものの選択も重要である。その差異が生じることに他の要因が関わっていることが予想されやすいものでは比較するべきでない。そのために、比較するものの組み合わせは形態が類似したものが対応するようにしていたのだが、「リコーダー／クラリネットの演奏」という組み合わせについては、それだけでは不十分であったかもしれない。

最後に、比較するものの個数を増やすことも、有効な改善案として考えられる。すなわち、2つのものを比較するだけでなく、その由来の長さを年数などの数値で表した上で、3つ以上の活動を比較することである。そうすれば、由来の長さという指標が与える影響がより分かりやすくなる可能性がある。

4-4. 結論

本調査では、由来が古さや歴史の長さという指標によって、文化に対する評価（ここ

では「上品さ」の高低)の差を説明できるかどうかを検討した。端的に言えば、説明することができた事例もあるが、できなかった事例もある。

歴史や伝統は、文化活動のみならず多くの物事の価値を評価する上で、人々に意識されやすいことであると思われるが、それがどのような時に評価に影響を与えるのかはさらなる検討の余地がある。

最後に、再びこの研究の意義について触れておきたい。その活動を行う人の上品さは、その人自身のイメージであるが、これは「身体化された文化資本」であるということが出来る。片岡(1997)は、ブルデューの理論を用いて、趣味の良さや好みは、その人の他者からの差異化や卓越化をもたらすことを述べている。

そして冒頭でも述べたとおり、この文化資本は、社会階層と結びついたり、親から子へ受け継がれる形で階級の再生産をもたらしたりする。それゆえにこれは社会にとっても意義深い問題であり、どのような文化が高く評価されるのかということについては、さらなる研究の必要と価値があると考えられる。

5. 参考文献

片岡栄美, 1997, 「家族の再生産戦略としての文化資本の相続」『家族社会学研究』9: 23-38.

橋本健二, 1988, 「文化評価の構造と文化の階層性」『静岡大学教養部研究報告(人文・社会篇)』24(2): 151-166.

長尾泰・川俣隆, 2009, 『楽器の事典』ナツメ社.

文化活動の威信と活動人口及び由来の古さの相関

黒岩 美佑

1 はじめに

1.1 研究の目的と背景

本稿の目的は、世間から高く評価される文化活動の条件を、エンターテインメント・音楽・スポーツという3つのジャンルで検証することである。

ピエール・ブルデューの研究以降、文化活動の威信の強さは、その担い手の社会的地位と対応することが明らかになっている。片岡（2018）によれば、文化資本は次の二つの機能を持つ。一つ目は、同じ資本やハビトゥスを持つ人々を結び付ける機能である。二つ目は、異なる文化資本を持つ人々を排除する機能である。この二つの機能によって、文化は、個人や集団の差異化を可能にするため、ある集団や個人が卓越性を顕示するための戦略として用いられるのである。

このように、文化活動の威信と担い手の社会的地位には相関がある。しかし、その威信を裏付ける要素については、「社会的地位が高い者たちが行うこと」のみが述べられるだけにとどまる研究が多く、具体的な条件を検討した研究は少ないのが現状である。

1.2 本稿の意義

そこで本稿では、「世間から高く評価される文化活動の条件とは何か」という問いに答える。その意義は二つある。

一つ目は、個人や集団の文化に対する好みは、社会的に構築される背景を明らかにすることである。文化活動の威信を決定する要素が明らかになれば、その決定要素へのアクセスのしやすさが、社会的地位によって異なっているということが、特定の階層が特定の文化活動を好む理由の一つだと考えられる。これを明らかにすることで、個人や集団の文化活動の選択が、単純な、彼、もしくは彼らの意思の反映ではなく、社会的に構築されるものであるという論説が、一層支持される。

二つ目は、個人や集団が他者に対して自身のイメージを形成する際、どのような要素が、個人や集団のイメージに威信を与えるかを明らかにすることである。これは、文化活動が持つイメージは、それを行う人のイメージにも影響を与えられ、

文化活動の威信を決める要素は、個人の威信を決める要素の一部でもあると考えられるからである。

1.3 仮説

私達の班では、「活動人口が少ないイメージがあり、かつ由来が古いイメージのある活動は上品と評価される」という仮説を立てた。そこで質問紙調査を行い、世間から高く評価される文化活動の条件が、①活動人口が少ないイメージがあること、②由来が古いイメージがあること、の二つであるかどうかを検証した。

2 分析方法

2.1 変数

以下の質問に対する回答を用いる。

「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください（以下の * のついている項目はすべて鑑賞ではなく、実際にプレーする人についてのイメージをお答えください。）」という質問で、3つのジャンルそれぞれにおける4つの活動を、「上品」「やや上品」「中ぐらい」「やや上品でない」「上品でない」の5択で尋ね、それぞれに100・75・50・25・0の値を割り振っている。3つのジャンルと4つの活動については、次項の通りである。

2.2 調査対象となる文化活動

全てのジャンルについて、

活動（1）活動人口が少ないイメージがあり、かつ由来が古いイメージのある活動

（2）活動人口が少ないイメージがあり、かつ由来が新しいイメージのある活動

（3）活動人口が多いイメージがあり、かつ由来が古いイメージのある活動

（4）活動人口が多いイメージがあり、かつ由来が新しいイメージのある活動

として、活動を設定している

ジャンル1：エンターテインメント

活動（1）能楽の鑑賞

（2）デジタルアートの鑑賞

（3）マジックの鑑賞

（4）コントの鑑賞

ジャンル2：音楽

活動（1）クラシック音楽の鑑賞

（2）ボーカロイド音楽の鑑賞

（3）演歌の鑑賞

（4）J pop の鑑賞

ジャンル3：スポーツ（4つすべてに*をつけプレーする人のイメージについて尋ねた。）

活動（1）フェンシング

（2）キャップ投げ野球

（3）野球

（4）ボルダリング

（1）に当たる活動が、（2）～（4）に当たる活動よりも上品と評価されるかどうかを検証した。

3 分析結果

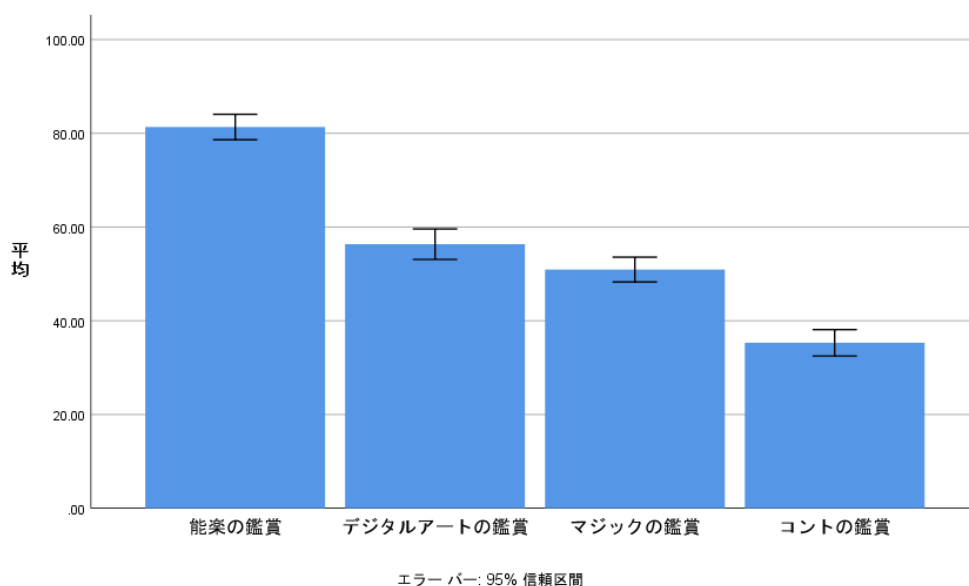
3.1 エンターテインメント活動の調査結果

エンターテインメントの各活動に対する回答の度数と得点の平均値は、次の表 1-1 の通りである。

表エラー！ 指定したスタイルは使われていません。1-1 エンターテインメント活動に対する回答の度数と得点の平均値

	度数	平均値
能楽	213	81.3
マジック	215	50.9
コント	216	35.3
デジタルアート	213	56.3

エンターテインメント活動のそれぞれについて、回答の得点の平均値を、95%信頼区間とともに示したのが次のグラフ1である。



グラフ1 エンターテインメント活動に対する回答の得点の平均値

続いて、(1) 能楽と (2) ~ (4) の各エンターテインメント活動の回答の得点の平均値の差について行った、t 検定の結果を、次の表 1-2 に示す。

表 1-2 エンターテインメント活動に対する回答の平均値の差の検定結果

	t 値	自由度	有意確率
能楽/デジタルアート	58.8	212	0.000
能楽/マジック	15.7	426	0.000
能楽/コント	23.1	426	0.000

この t 検定の結果より、全ての対応において、その平均値の差は有意である。

以上より、(1) 能楽の鑑賞は、(2) デジタルアート、(3) マジック、(4) コントの鑑賞の全てより、より上品であると評価されたと言える。

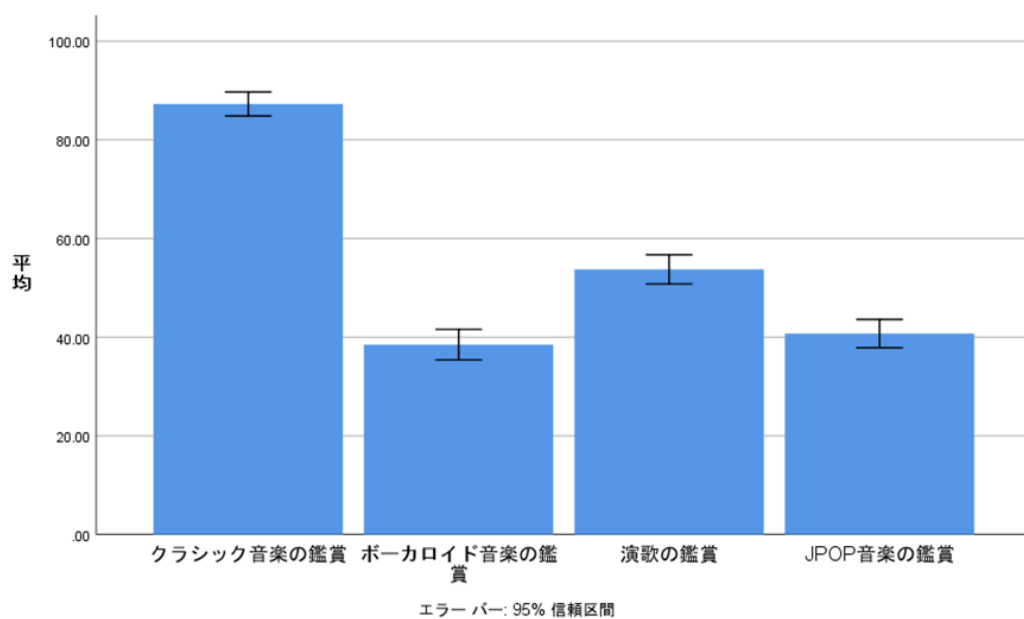
3.2 音楽鑑賞活動の調査結果

音楽鑑賞における各ジャンルに対する回答の度数と得点の平均値は、次の表 2-1 の通りである。

表 2-1 音楽鑑賞活動に対する回答の度数と得点の平均値

	度数	平均値
クラシック	87.2	215
ボーカロイド	38.5	215
演歌	53.8	213
J-pop	40.7	213

音楽鑑賞活動のそれぞれについて、回答の得点の平均値を、95%信頼区間とともに示したのが次のグラフ 2 である。



グラフ 2 音楽鑑賞活動に対する回答の得点の平均値

続いて、(1) クラシック音楽と (2) ～ (4) の各ジャンルの回答の得点の平均値の差について行った、t 検定の結果を、次の表 2-2 に示す。

表 2-2 エンターテインメント活動に対する回答の平均値の差の検定結果

	t 値	自由度	有意確率
クラシック/ボーカロイド	23.8	214	0.000
クラシック/演歌	-17.2	411	0.000
クラシック/J-pop	-24.3	415	0.000

この t 検定の結果より、全ての対応において、その平均値の差は有意である。

以上より、(1) クラシック音楽の鑑賞は、(2) ボーカロイド、(3) 演歌、(4) J-pop の鑑賞の全てより、より上品であると評価されたと言える。

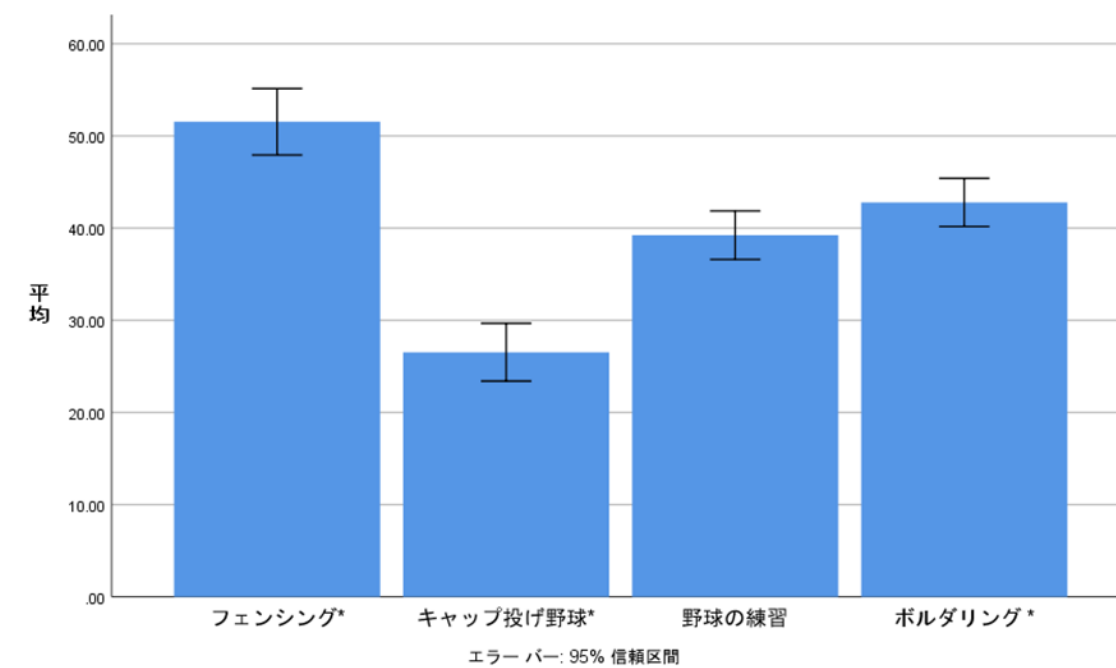
3.3 スポーツ活動の調査結果

スポーツの各活動に対する回答の度数と得点の平均値は、次の表 3-1 の通りである。

表 3-1 スポーツ活動に対する回答の度数と得点の平均値

	度数	平均値
フェンシング	212	51.5
キャップ投げ野球	26.5	211
野球	216	39.2
ボルダリング	215	42.8

スポーツ活動のそれぞれについて、回答の得点の平均値を、95%信頼区間とともに示したのが次のグラフ 3 である。



グラフ 3 スポーツ活動に対する回答の得点の平均値

続いて、(1) フェンシングと (2) ~ (4) の各スポーツの回答の得点の平均値の差について行った、t 検定の結果を、次の表 3-2 に示す。

表 3-2 スポーツ活動に対する回答の平均値の差の検定結果

	t 値	自由度	有意確率
フェンシング/キャップ投げ野球	13.0	210	0.000
フェンシング/野球	5.42	388	0.000
フェンシング/ボルダリング	3.86	386	0.000

この t 検定の結果より、全ての対応において、その平均値の差は有意である。

以上より、(1) フェンシングは、(2) キャップ投げ野球、(3) 野球、(4) ボルダリングの全てより、より上品であると評価されたと言える。

4 結論

4.1 考察

エンターテインメント・音楽・スポーツの全てのジャンルにおいて、「活動人口が少ないイメージがあり、かつ由来が古いイメージのある活動」は、「活動人口が少ないイメージがあり、かつ由来が新しいイメージのある活動」・「活動人口が多いイメージがあり、かつ由来が古いイメージのある活動」・「活動人口が多いイメージがあり、かつ由来が新しいイメージのある活動」の全てより、より上品と評価された。よって、世間から高く評価される趣味活動の条件は、①「活動人口が少ないイメージがある」ことと、②「由来が古いイメージがある」ことの二つであると言える。

また、グラフ 1～3 より、(2) 活動人口が少ないイメージがあり、かつ由来が新しいイメージのある活動、(3) 活動人口が多いイメージがあり、かつ由来が古いイメージのある活動、(4) 活動人口が多いイメージがあり、かつ由来が新しいイメージのある活動、の 3 つの上品さの順位は、ジャンルによって異なるため、条件①と条件②のどちらがより強くはたらくかは、ジャンルによって異なると考えられる。

4.2 今後の課題

課題は二つある。

一つ目は、(1) ～ (4) に当たる活動の選定基準が、恣意的で曖昧なことである。今回の仮説では、実際の活動人口や由来の古さではなく、人々がそれぞれの活動に抱くイメージが、文化活動の威信の強さを左右すると考えた。本来ならば、どのような文化

活動が、「活動人口が少ないイメージ」や「由来が古いイメージ」を持っているかを調査し、その結果をもとに本研究を行うべきであったが、今回の調査は授業の一環であり、調査回数や期間が限られるため、筆者らが各文化活動に抱くイメージをもとに、活動の選定を行った。そのため、今後、上記の予備調査を行ったうえで、仮説が支持されるかを再検討する必要がある。

二つ目は、今回文化活動の威信に影響を及ぼすと結論付けられた二つの条件について、一つの活動における各条件の強さがどのように決まるか明らかになっていないことである。考察でも触れたように、今回の分析結果では、条件①と条件②のどちらが強くはたらくかは、ジャンルによって異なっており、そのはたらきの法則性を明らかにするには至っていない。どのような場合にどちらの条件がより強くはたらくかは、今後、多様なジャンルにおける調査とそれらの結果の比較などから明らかにしていく必要がある。

参考文献

片岡栄美, 1996, 「階級のハビトゥスとしての文化弁別力とその社会的構成-文化評価におけるディスタンクシオンの感覚」 数理社会学会編『理論と方法』Vol. 11, No. 1(通巻19号) 1-20.

片岡栄美, 2008, 「芸術文化消費と象徴資本の社会学-ブルデュー理論からみた日本文化の構造と特徴」, 『文化経済学』6(1): 13-25.

片岡栄美, 2018, 「文化的オムニボア再考-複数ハビトゥスと文脈の概念からみた文化実践の多次元性と測定-」『駒澤社会学研究』(50): 17-60.

ある活動における「嗜んでいる人の多さ」と 「古くからあるイメージ」と上品さの関連性

古渡 彩乃

1. はじめに

文化資本とは、ピエール・ブルデューにより提唱された概念で、様々な社会的な場での競争において、個々人の多様な利益の生産・再生産手段として個々の有利/不利を生み出し得る文化的な資産の総体を意味する。文化資本は、個々人が保有する多様な文化的要素から構成され、文化財などの「客体化された形態の文化資本」、学歴や資格などの「制度化された形態の文化資本」、趣味のよさやセンス、身のこなしなどの「身体化された形態の文化資本」の3つの姿をとる。文化資本は親から子へと継承され、経済的、社会的な成功の可能性を高めると言われている。この概念は社会的再生産を考える上で重要視され、それに関する研究が長く行われてきた。

しかし、文化資本の測定には、しばしば「文化資本の一面しか測定できていない」という批判がなされる。特に身体化された形態の文化資本を測る項目について、よく用いられるのは例えば「クラシック音楽の鑑賞」や「読書」などの活動の経験の有無であるが、これらの有効性には疑問の声も多い。よって、文化資本が高い/低いとされる要素はどのようなものであるのか、改めて検討することは、より精度の高い文化資本の測定につながる。

本レポートでは、文化資本の測定精度を向上させるため、「文化資本が高いと評価される活動はどのようなものであるか」ということについて考察する。なお、今回「文化資本が高い」ということを表すために、社会学専修の学生達で検討し妥当だとした「上品である」という表現を用いている。我々は「嗜んでいる人が少ないかつ古くからあるイメージのある活動は上品である」という仮説を立て、その有効性を検証した。

2. 調査方法

データの概要や分析方法に関する説明は省略する。

検証のための評価対象項目については、3つのジャンルの活動について「①嗜んでいる人が少ないかつ古くからある活動」「②嗜んでいる人が少ないかつ古くからない活動」

「③嗜んでいる人が多いかつ古くからある活動」「④嗜んでいる人が多いかつ古くからない活動」の4項目をそれぞれ設けた。項目は以下の通りである。

A. エンターテインメント

- ① 能楽の鑑賞
- ② デジタルアートの鑑賞
- ③ マジックの鑑賞
- ④ コントの鑑賞

B. 音楽

- ① クラシック音楽の鑑賞
- ② ボーカロイド音楽の鑑賞
- ③ 演歌の鑑賞
- ④ J-POP 音楽の鑑賞

C. スポーツ

- ① フェンシング
- ② キャップ投げ野球
- ③ 野球の練習
- ④ ボルダリング

それぞれの項目について、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」と尋ね、「上品」「やや上品」「中ぐらい」「やや上品でない」「上品でない」の5段階で評価してもらった。データを分析するにあたり、上品とみなされる活動ほど高い数値になるよう、「上品」から「上品でない」の順にそれぞれ100、75、50、25、0の数値を割り当て、それらの平均値を出して比較した。

3. 分析結果

平均値の計算に用いた有効サンプルのサイズは以下の通りである。

表 平均値の計算に用いた有効サンプルのサイズ

能楽の鑑賞	デジタルアートの鑑賞	マジックの鑑賞	コントの鑑賞
213	213	215	216

クラシック音楽の鑑賞	ボーカロイド音楽の鑑賞	演歌の鑑賞	JPOPの鑑賞
216	215	213	213

フェンシング	キャップ投げ野球	野球の練習	ボルダリング
212	211	216	215

また、以下が各項目の上品さの評価の平均値の検定結果である。項目ごとに、①の活動と②～④の活動についてそれぞれ分析した。

A. エンターテインメント

〈「①能楽の鑑賞」と「②デジタルアートの鑑賞」〉

表 1-1 能楽の鑑賞とデジタルアートの鑑賞の上品さの比較

	度数	平均値
能楽の鑑賞	213	81.3
デジタルアートの鑑賞	213	56.3

表 1-2 能楽の鑑賞とデジタルアートの鑑賞の平均値の差の検定結果

	t 値	自由度	有 意 確 率 （両 側）
能 楽 の 鑑 賞	58.8	212	0
デ ジ タ ル ア ー ト の 鑑 賞	34	212	0

表 1-1 のように、「能楽の鑑賞」の方が「デジタルアートの鑑賞」よりも 25 だけ平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 58.8$ （自由度 212）、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

〈「①能楽の鑑賞」と「③マジックの鑑賞」〉

表 2-1 能楽の鑑賞とマジックの鑑賞の上品さの比較

	度数	平均値
能楽の 鑑賞	213	81.3
マジック の鑑賞	215	50.9

表 2-2 能楽の鑑賞とマジックの鑑賞の平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有 意 確 率 (両 側)
能 楽 の 鑑 賞-マ ジ ッ ク の鑑賞	等 分 散 を 仮 定 しない	15.7	426	0

表 2-1 のように、「能楽の鑑賞」の方が「マジックの鑑賞」よりも 30.4 だけ平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 15.7$ (自由度 426)、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

〈「①能楽の鑑賞」と「④コントの鑑賞」〉

表 3-1 能楽の鑑賞とコントの鑑賞の上品さの比較

	度数	平均値
能 楽 の 鑑 賞	213	81.3
コ ン ト の鑑賞	216	35.3

表 3-2 能楽の鑑賞とコントの鑑賞の平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有 意 確 率 (両 側)
能 楽 の 鑑 賞- コ ン ト の鑑賞	等 分 散 を 仮 定 しない	23.1	426	0

表 3-1 のように、「能楽の鑑賞」の方が「コントの鑑賞」よりも 46 平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 23.1$ (自由度 426)、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

B. 音楽

〈「①クラシック音楽の鑑賞」と「②ボーカロイド音楽の鑑賞」〉

表 4-1 クラシック音楽の鑑賞とボーカロイド音楽の鑑賞の上品さの比較

	度数	平均値
クラシック音楽の鑑賞	216	87.3
ボーカロイド音楽の鑑賞	215	38.5

表 4-2 クラシック音楽の鑑賞とボーカロイド音楽の鑑賞の平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有意確率（両側）
クラシック音楽の鑑賞 - ボーカロイド音楽の鑑賞	等分散を仮定しない	23.8	214	0

表 4-1 のように、「クラシック音楽の鑑賞」の方が「ボーカロイド音楽の鑑賞」よりも 48.8 平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 23.8$ (自由度 214)、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

〈「①クラシック音楽の鑑賞」と「③演歌の鑑賞」〉

表 5-1 クラシック音楽の鑑賞と演歌の鑑賞の上品さの比較

	度数	平均値
ク ラ シ ッ ク 音 楽 の 鑑 賞	216	87.3
演 歌 の 鑑 賞	213	53.8

表 5-2 クラシック音楽の鑑賞と演歌の鑑賞の平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有 意 確 率 （両 側）
ク ラ シ ッ ク 音 楽 の 鑑 賞 - 演 歌 の 鑑 賞	等 分 散 を 仮 定 しない	17.2	411	0

表 5-1 のように、「クラシック音楽の鑑賞」の方が「演歌の鑑賞」よりも 33.5 平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 17.2$ （自由度 411）、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

〈「①クラシック音楽の鑑賞」と「④J-POP 音楽の鑑賞」〉

表 6-1 クラシック音楽の鑑賞と J-POP 音楽の鑑賞の上品さの比較

	度数	平均値
クラシック音楽の鑑賞	216	87.3
J-POP 音楽の鑑賞	213	40.7

表 6-2 クラシック音楽の鑑賞と J-POP 音楽の鑑賞の平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有意確率（両側）
クラシック音楽の鑑賞 - J-POP 音楽の鑑賞	等分散を仮定しない	24.3	415	0

表 6-1 のように、「クラシック音楽の鑑賞」の方が「J-POP 音楽の鑑賞」よりも 46.6 平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 24.3$ （自由度 415）、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

C. スポーツ

〈「①フェンシング」と「②キャップ投げ野球」〉

表 7-1 フェンシングとキャップ投げ野球の上品さの比較

	度数	平均値
フェン シング	212	51.5
キャッ プ 投 げ 野球	211	26.5

表 7-2 フェンシングとキャップ投げ野球の平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有 意 確 率 （両 側）
フェン シング- キャッ プ 投 げ 野球	等 分 散 を 仮 定 しない	12.9	210	0

表 7-1 のように、「フェンシング」の方が「キャップ投げ野球」よりも 25 平均値が高い。
両者の差を検定すると、 $t = 12.9$ （自由度 210）、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

〈「①フェンシング」と「③野球の練習」〉

表 8-1 フェンシングと野球の練習の上品さの比較

	度数	平均値
フェンシング	212	51.5
野球の練習	216	39.2

表 8-2 フェンシングと野球の練習の平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有意確率（両側）
フェンシング-野球の練習	等分散を仮定しない	5.4	387	0

表 8-1 のように、「フェンシング」の方が「野球の練習」よりも 12.3 平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 5.4$ （自由度 387）、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

〈「①フェンシング」と「④ボルダリング」〉

表 9-1 フェンシングとボルダリングの上品さの比較

	度数	平均値
フェンシング	212	51.5
ボルダリング	215	42.8

表 9-2 フェンシングとボルダリングの平均値の差の検定結果

		t 値	自由度	有 意 確 率 （両 側）
フェン シング- ボルダ リング	等 分 散 を 仮 定 しない	3.8	386	0

表 9-1 のように、「フェンシング」の方が「ボルダリング」よりも 9.7 平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 3.8$ （自由度 386）、 $p = 0.00$ で、有意な差はある。

4. 考察

今回は、文化資本の高い/低い活動の特徴を調べるため、「嗜んでいる人が少ないかつ古くからあるイメージのある活動は上品である」という仮説を立て、その有効性を検証した。もし仮説が正しければ、すべてのジャンルの活動において①に該当するものが一番上品だと評価されているはずである。平均値の検定結果より、いずれのジャンルでも①の活動が最も上品であると評価されているので、仮説はおおむね正しいと言えそうである。ただし、嗜んでいる人の多さや、古くからあるというイメージは班員の主観により決められたものなので、仮説が正しいかどうかは慎重に判断する必要がある。

一番平均値の差が小さかったのはスポーツであった。これは、授業内でも考察した通り、そもそも一般的にスポーツは動的で「上品さ」を感じにくい活動であるため、他のジャンルに比べて差が出にくかったからだと考えられる。音楽、エンターテインメントについては比較的差が明確だったが、項目ごとの既成のイメージや分かりやすさには幅があったと言えるだろう。

今回は「嗜んでいる人が少ない(イメージがある)こと」「古くからあるイメージがあること」を上品な活動の要素であるという仮説を立て、ある程度相関関係があることが分かった。しかし、その要素を測定するより客観的な項目には大いに改善の余地がある。今後、これらの項目の改良や、他の「上品さ」の要件についての検証を重ねることで、文化資本の測定精度をより向上させることができるだろう。

5. 参考文献

日本社会学会・社会学事典刊行委員会編『社会学辞典』丸善 2000 年

第 4 章

「男性的／女性的」とされる文化活動と 威信評価 ①

文化活動の威信と女性イメージの関連の検討

遠藤 優太

1. はじめに

慣習的に行う文化活動やそれに対する価値の置き方が社会的位置によって異なっていること (Bourdieu 1979=1990) はブルデュー以後の様々な研究によって示唆されているところである。しかし、そうした研究群は、とにかく文化資本や文化活動について、学歴や階層といった社会的地位による格差という面からの検討に着地する傾向があったため、当の文化活動に対する威信の相違が何によって決まるのかについての別の方向性からの検討は少ない。そこで本稿は、そうした別角度からの試みの1つとして、文化活動に付与されている女性イメージの度合いから検討を行う。これに従って、本稿では「女性イメージの強い文化活動の方が上品だと評価されやすい」という仮説を立てて分析を行った。こうした試みは、ともすれば格差や再生産の文脈に捕らわれがちであった先行研究を相対化し、それらの研究が見逃してきた異なる視角からの分析を行うものであると同時に、階級や階層の別によらない一貫した価値体系の発見にも寄与する可能性がある。

以上の趣旨に沿って、2節で質問項目の加工など分析の方法を提示し、次いで3節で分析の結果を述べ、4節でその解釈を行い、当初の仮説が支持されたかを検証する。尚、本稿で扱う文化活動とは、音楽や芸術などのいわゆる「文化的」という語から来る「ノンアクティブな」あるいは「上流階級の」活動だけでなく、スポーツや大衆的な娯楽などあらゆる活動に関心の対象とする。

2. 方法

2-1. 女性イメージの強い活動の抽出

女性イメージの視点から文化活動の威信の強弱を調べるために、まず女性イメージの強いと思われる活動として、「ヨガ」「シンクロナイズドスイミング (以下「シンクロ」と略記)」「なぎなた」「競技かるた」の4つを挙げた。ヨガは、その男女比で圧倒的に女性が多いことや、女性の美意識や生殖機能 (入江 2015)、および理想的な女性の身体像 (水野 2015) などと結びつけられて「女性化」の流れのなかで普及してきた

ことが明らかになっている。また、シンクロは流麗な衣装を着たり化粧をしたりして臨む競技のため、女性的なイメージが付されやすい。実際、2014年に国際水泳連盟が男女混合デュエットを新種目として導入することを決定し、翌年初めて実施されたという経緯からも、これまでシンクロが女性の種目と認識されていたことが窺える。なぎなたは、もともとは女性の古武道として始まっているうえ、「日本におけるなぎなたの一般的なイメージでは女性武士と薙刀が結びついて」おり、「明治・大正・昭和時代を通して女子体育として発展するとともに、なぎなたは女性の身体向けの体育の活動であることが強調されていった」（ベレック 2015: 38）。これも今日女性イメージの強い活動であるといえる。競技かるたについても、比較的規模の大きい全日本かるた協会の主催する大会では、それぞれ男性・女性限定の名人戦・クイーン戦に加えて女流選手権大会はあるが、それに対応する男性の大会はない⁷。さらに、新聞記事やインターネット検索から見られる写真なども、袴を着るか着ないかにかかわらず女性選手がほとんどであり、やはり女性の行う競技というイメージは強いといえるだろう。

2-2. 比較する項目群と分析方法

次に、こうした女性イメージの強い活動に対して、女性イメージがあまりなく（あるいは弱く）、かつ女性イメージ以外の点でできる限り同じ条件になるような2つの活動を1組として選定した。同様にして合計4組8つの活動を用意し、それぞれの組の活動について質問紙で尋ねた威信の平均値を比較するという方法を採用した。

質問項目と有効回答数は表1に示した通りである。このうち、比較する組を表2のように定義する。

⁷ 一般社団法人全日本かるた協会 HP「協会について」(<http://www.karuta.or.jp/gaiyou/>)より。(2020年1月8日閲覧)

表1. 調査した文化活動とその記述統計量

	度数	平均値	標準偏差
ヨガ	213	2.77	0.847
シンクロナイズド・スイミング	212	2.51	0.812
なぎなた	211	2.52	0.973
競技かるた	212	2.49	0.936
筋力トレーニング	216	3.41	0.858
水球	216	3.29	0.785
剣道	216	2.80	0.943
トレーディング・カードゲーム (遊戯王など)	216	3.95	0.877

表2. 比較する文化活動の組み合わせ

	女性イメージが強い	女性イメージがあまりない(弱い)
組①	ヨガ	筋力トレーニング
組②	シンクロナイズド・スイミング	水球
組③	なぎなた	剣道
組④	競技かるた	トレーディング・カードゲーム

これに従って、以下では2組×4＝8つのそれぞれの活動について5択で態度を尋ねた値を、「上品でない＝0」「やや上品でない＝25」「中ぐらい＝50」「やや上品＝75」「上品＝100」と再度割り振って分析を行った。

3. 分析結果

調査で得られた結果をもとに、各活動に対する回答の平均値を比較したところ、結果は図1のようになった。

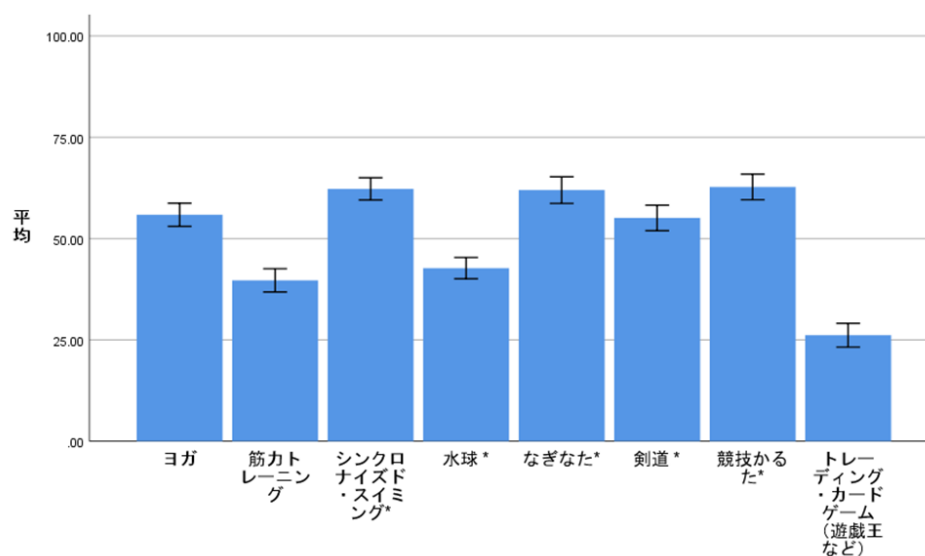


図1. 文化活動に対する威信の平均値（エラーバーは95%信頼区間）

図1のように、すべての項目の中で最も上品と評されたのは競技かるた、最も上品でないと評されたのはトレーディングカードゲームであった。サンプルにおいては、比較対象のすべての組で差があることがわかる。特に、シンクロと水球、競技かるたとトレーディングカードゲームの間には顕著な差が見られる。

表3. それぞれの組の母平均の差の検定結果

	t値	df	p値
組①	7.85	423	.000***
組②	10.1	425	.000***
組③	2.97	424	.003**
組④	16.7	423	.000***

※ * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

さらに、これらの組について母平均の差の検定を行った結果が表3である。比較したすべての組において1%水準で有意な差が見られた。

4. 考察

以上の結果から、「女性イメージが強い活動ほど上品と評価されやすい」という当初の仮説は概ね支持されたように思える。しかし、ここで考慮しなければならない問題がある。第一に、本稿2-1において選定した活動が女性イメージを有しているであ

ろうことを示したものの、その度合いの判断に恣意性が入り込んでいることである。我々の基準で女性イメージが強いものとして選定した活動は、必ずしも実際の女性イメージの順に沿っていないかもしれない。第二に、第一の点と関連して、今回は女性イメージという軸からのみ比較を行っているが、それ以外の変数の統制などを行っていない点である。文化活動の上品さと女性イメージの間に相関が見られたとして、それが女性イメージの強さによるものなのか、他の要素によるものなのかはさらなる判断が必要である。

こうした事情から、より大きく偏りのないサンプルで、女性イメージを調査したデータと併せて追加の検討を行うことは今後の課題といえる。また、その関連がより確かな形で確かめられた暁には、なぜ女性イメージが強いと上品だと認知されるのかについての推論を行うこともできるだろう。

参考文献

ベレック・クロエ, 2015, 「なぎなたの国際発展とジェンダーイメージの変容」『人間・環境学』24: 29-41.

Bourdieu, Pierre., 1979, *La Distinction: Critique sociale du jugement*, Éditions de Minuit. (石井洋二郎訳, 1990, 『ディスタクシオン—社会的判断力批判』Ⅰ・Ⅱ, 藤原書店.)

入江恵子, 2015, 「女性化される現代ヨガー—日本におけるブームとその変遷」『スポーツとジェンダー研究』13(0): 148-158.

水野英莉, 2015, 「ヨガの女性化と理想の女性身体—性機能の改善をめざすヨガ教室の参与観察」『スポーツとジェンダー研究』13(0): 134-147.

女性らしさと文化資本

太田 諒

1. 導入

ある人物の文化資本を図る指標の一つは、その人物がどのような文化活動をしているか、あるいは好むかというものだと考える。どのような文化活動が高く評価されるのか、についてはいくつか仮説が立てられる。例えば、石坂（2002）が述べるように、「現代の運動部やスポーツ競技者が『勝利至上主義』、『修養主義』の問題として、すなわち、その背後にある『武士道的』、『日本的』スポーツ観を表出するものとして語られるとき、これは現代にまでつながる重要な問題であるといえる。」（石坂 2002, 62）ことから「日本的」、「武士道的」な文化活動が高く評価されやすいという仮説がある。「武士道」というキーワードを聞いたときに想起されるのはおそらく男性だろう。しかし、女性が想起される文化活動はどのようなかという疑問が生じる。

「たをやめぶり」という言葉があったことからわかるように、女性らしさというものが評価されやすい、すなわち「参加者として女性が想起されやすいもののほうが上品と評価されやすい」という仮説も立てられるのではないかと考える。この仮説を検証することで、文化資本を考えるうえで、またジェンダーについて考えるうえで新たな視点を与えるものとなると考える。

そのため今回、「参加者として女性が想起されやすいもののほうが上品と評価されやすい」という仮説を検証するべく、以下では女性が想起されやすい文化活動と、それに類似するが参加者として特段女性が想起されるわけではない文化活動の変数候補を挙げ、分析する。

2. 方法

2-1. 変数

参加者として女性が想起されやすい文化活動として、ヨガ、シンクロナイズド・スイミング、なぎなた、競技かるたの4つを挙げ、それに類似するが参加者として特段女性が想起されるわけではない文化活動として筋力トレーニング、水球、剣道、競技かるたの4つを挙げる。

2-2. 評価方法

8つの変数について、「上品だ」「やや上品である」「中ぐらい」「あまり上品でない」「上品でない」の5択で回答者に尋ね、順に100, 75, 50, 25, 0の数値を割り振り、点数が高いものほど評価が高いとする。女性が参加者として想起されやすい文化活動とそれに類似するが参加者として特段女性が想起されやすいわけではない文化活動の組はヨガと筋力トレーニング、シンクロナイズド・スイミングと水球、なぎなたと剣道、競技かるたとトレーディングカードゲーム（遊戯王など）である。定めた組ごとに上品さ評価の母集団における組ごとの平均値の差の検定をし仮説を検証する。

3. 分析結果

アンケートを回収し、データ処理して記述統計表を表1に表す。また図1に、各質問項目の平均値と95%信頼区間をグラフで表した。

表1. 各質問項目の上品さ評価の記述統計

項目	度数	平均値	標準偏差
ヨガ	213	55.9	21.2
筋トレ	216	39.7	21.5
シンクロナイズド・スイミング	212	62.3	20.3
水球	216	42.7	19.6
なぎなた	211	62.0	24.3
剣道	216	55.1	23.6
競技かるた	212	62.7	23.4
トレーディングカードゲーム (遊戯王など)	216	26.2	22.0

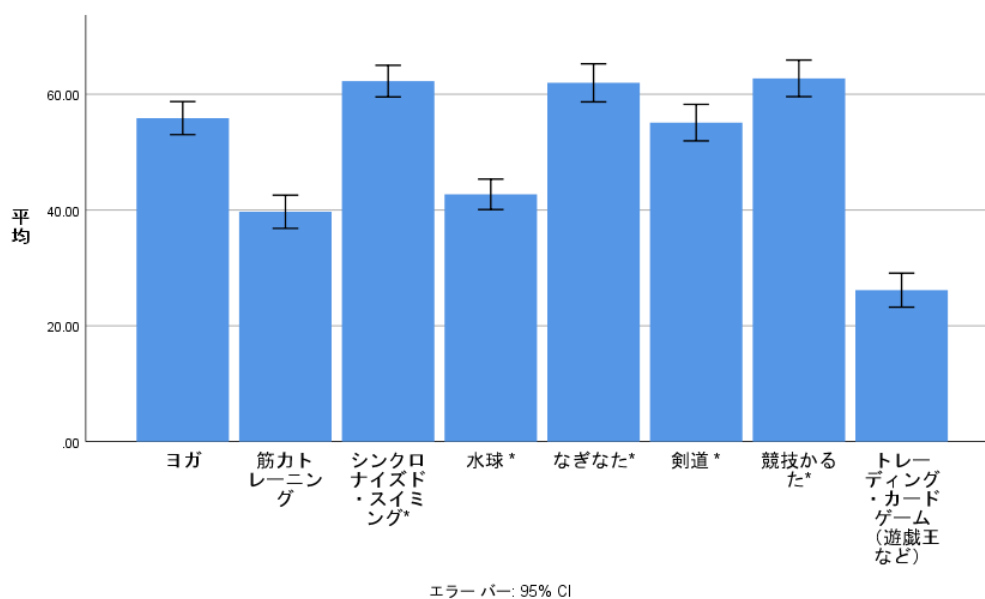


図1. 各文化活動の「上品さ」評価の平均と95%信頼区間

3-1. ヨガと筋トレ

表2. ヨガと筋力トレーニングの平均値の差の検定

	t 値	p 値	自由度
ヨガと筋力トレーニング	7.85	0.000	427

p 値が.005 を下回ることから、ヨガと筋力トレーニングには母集団においても上品さの平均値に有意な差が生じることがわかる。図1より、筋力トレーニングよりもヨガのほうが上品と評価されやすい。

3-2. シンクロナイズド・スイミングと水球

表3. シンクロナイズド・スイミングと水球の平均値の差の検定

	t 値	p 値	自由度
シンクロナイズド・スイミングと水球	10.1	0.000	426

p 値が.005 を下回ることから、シンクロナイズド・スイミングと水球には母集団に

においても上品さの平均値に有意な差が生じることがわかる。図1より、水球よりもシンクロナイズド・スイミングのほうが上品と評価されやすい。

3-3. なぎなたと剣道

表4. なぎなたと剣道の平均値の差の検定

	t 値	p 値	自由度
なぎなたと剣道	2.97	0.003	425

p 値が.005 を下回ることから、なぎなたと剣道には母集団においても上品さの平均値に有意な差が生じることがわかる。図1より、剣道もなぎなたのほうが上品と評価されやすい。

3-4. 競技かるたとトレーディングカードゲーム（遊戯王など）

表5. 競技かるたとトレーディングカードゲーム（遊戯王など）の平均値の差の検定

	t 値	p 値	自由度
競技かるたとトレーディングカード ゲーム（遊戯王など）	16.7	0.000	426

p 値が.005 を下回ることから、競技かるたとトレーディングカードゲーム（遊戯王など）には母集団においても上品さの平均値に有意な差が生じることがわかる。図1より、トレーディングカードゲーム（遊戯王など）よりも競技かるたのほうが上品と評価されやすい。

4. 議論

4-1. 結果のまとめ

本研究は高く評価される文化活動は何か、について「参加者として女性が想起されやすいもののほうが上品と評価されやすい」という仮説の検証を行った。結果として、全質問項目の組で有意な差がみられ、参加者として女性が想起されやすい文化活動のほうが得点は高かったため「参加者として女性が想起されやすいもののほうが上品と評価されやすい」という仮説は支持された。

4-2. 考察

各質問項目の中でも、なぎなたと剣道のみあまり差は開かなかったが、どちらも日本の伝統的なスポーツ、武道である。そのため、剣道も高い評価を得やすく、またなぎなた自体が、女性が想起されやすいとはいえ、競技として剣道ととても似ているという点がこの結果を導いていると考える。一方で逆に競技かるたとトレーディングカードゲームで大きな差がみられた。この2つの項目では、参加者という要素以外に俗っぽさに違いがあり、それによって差が開いたのではないかと考える。

4-3. 今後の課題

研究では参加者として女性が想起される文化活動に注目して検証を行ってきたが、一口に参加者として女性が想起されやすい文化活動であるから高い評価を受けたとは言いきれず、参加者として女性が多い理由の部分に高く評価される要素が存在しているのではないかと考える。よって今後の課題として、参加者の性別と上品さの間にある第3の変数の存在について検証するのがよいと思われる。

文献

石坂友司, 2002, 「学歴エリートの誕生とスポーツ:帝国大学ボート部の歴史社会学的研究から」, 『スポーツ社会学研究』, 10 巻 ; 60-71

「上品である」ことと「その活動の参加者として 女性が想起されやすい」こととの関係

加藤 大典

1. 導入

今回我々は文化資本の測定を強化するための研究を行った。まず文化資本とはピエール・ブルデューが提唱して以来広く世間で知られることとなった。文化資本は親から子へ継承され、子供を強化し、彼らの経済的・社会的な成功の可能性を高める。この文化資本が人々の格差を拡大しているとも言われる。

そこで文化資本の測定についてであるが、文化資本の測定のためには読書やクラシック音楽の鑑賞などが一般的で、限定的であるとの批判がある。そこで我々は文化資本が高いとされる活動の特徴を明らかにすることを目的とし、文化資本の測定と強化を目指した。具体的に我々は「文化資本が高い＝上品である」を前提とし、「上品である＝その活動の参加者として、女性が想起されやすい」という仮説を立てた。以降は、この仮説を検証していく。

2. 方法

今回のレポートで用いるデータは、京都大学の学部生または大学院生を対象に実施された質問紙調査「文化活動に関する意識調査」である。この質問紙調査は二種類の A、B があり、それぞれのサンプル数は 213 と 216 である。この調査は京都大学内の 6 つの講義の時間を利用して行われ、それらの講義で学部や性別などの偏りがないように極力注意してある。

今回の調査では、活動内容は類似しているが、参加者として女性が想起されやすい文化活動と、参加者として男性が想起されやすい文化活動に対する上品さのイメージを調べ、その平均値を比較する。そのため以下の 8 つの項目を設けた。

q1-a ヨガ

q1-b 筋力トレーニング

q2-a シンクロナイズド・スイミング

q2-b 水球

q3-a なぎなた

q3-b 剣道

q4-a 競技かるた

q4-b トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）

以上の項目のうち、同じ番号の質問項目はペアであるが、その後に a がついているものは「女性が想起されやすい文化活動」、b がついているものは「男性が想起されやすい文化活動」となっている。ただしこれらの判断は、その文化活動における競技人口などのデータに基づいているわけではなく、あくまで我々の主観的なイメージに基づき、やや正確性に欠けることは注意されたい。

参加者には上記の 8 つの項目それぞれについて、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」と質問を設け、それぞれ「上品」「やや上品」「中ぐらい」「やや上品でない」「上品でない」の五つの選択肢から回答してもらった。そして、これらのデータを分析する上では、上品であるとみなされる活動ほど高く得点するように、それぞれ順に 100、75、50、25、0 の数値を割り振った。

3. 結果

結果として、二つの表を示そうと思う。まず表 1 は各質問項目の記述統計量で、度数、平均値、標準偏差を示している。

表 1 記述統計量

質問項目	度数	平均値	標準偏差
q1-a	213	55.87	21.19
q1-b	216	39.7	21.45
q2-a	212	62.26	20.29
q2-b	216	42.71	19.64
q3-a	211	61.97	24.32
q3-b	216	55.09	23.57
q4-a	212	62.74	23.41
q4-b	216	26.16	21.94

次に、表 2 は q1~q4 で、a がついている質問項目 b がついている質問項目の平均値の差を検定した結果である。すべての場合も平均値に有意な差があるため、q1~q4 までの全てにおいて、a がついている質問項目は b がついている質問項目よりも上品であるとみなされたと言える。

表 2 検定結果

質問項目	t 値	自由度
q1	t=7.85***	426
q2	t=10.13***	424.87
q3	t=2.97**	423.73
q4	t=16.67***	423.05

***p<0.001, **p<0.01, *p<0.05

4. 議論

今回の研究は、「その活動の参加者として、女性が想起されやすい方が上品と評価されやすい」という仮説を立て、アンケートのデータを元に分析した。その結果、その活動に対する女性参加のイメージと、上品なイメージは相関関係にあることが導かれた。従って今回の結果から、ある文化活動を測定する際に、その参加者として女性が想起されやすいかを検討することで、その測定の精度をあげることが出来ると言える。しかし

今回の調査では、その活動において女性が想起されるかは、我々の主観的なイメージに基づいて行われている。この点においては、より多くの人からその対象に対するイメージを調査するなどによって、改善できると考えられる。

文化活動における女性参加のイメージと 上品なイメージの関係

鈴見 駿

1. 導入

文化資本とは、フランスの社会学者ピエール・ブルデューによって提唱された、文化的な素養のことで、自己強化的でかつ経済資源などのほかの形態に変換可能な社会的資源であり、親から子へと継承され、それが経済的、社会的な成功の可能性を高めるといわれている。その形態は三つあると考えられており、身のこなしやセンスの良さなどの身体化された文化資本、楽器や芸術品などの客体化された文化資本、学歴や資格などの制度化された文化資本である。ブルデューによる提唱以来広く支持され、文化的再生産や階級の固定化を考えるために、個人の持つ文化資本の測定を試みた研究が行われてきた。

しかし、文化資本の測定にはしばしば、文化資本の一面しか測定できていないという批判がなされる。例えばクラシック音楽の鑑賞や読書、博物館めぐりなどの習慣や、ピアノや本などのモノばかりが測定項目として用いられ、どのような活動やモノが文化資本の高いもしくは低い活動とされるかが十分に検討されていないのである。精度の高い文化資本の測定を行うことができれば、格差や貧困などの社会問題を考えるにあたって、非常に有効である。

そこで本レポートでは、文化資本の測定精度の向上をめざすために、文化資本が高いと評価される活動はどのような特徴を持つかを分析する。「文化資本が高い＝上品である」という前提のもと、「参加者として女性が想起されやすい活動のほうが上品と評価されやすい」という仮説を立て、女性参加のイメージと上品なイメージの関係について調べた。

2. 方法

2-1. データ

本レポートで用いられるデータは、京都大学の学部生及び院生などを対象に実施された質問紙調査「文化活動に関する意識調査」であり、質問紙はA、Bの二種類を用いた。

サンプルサイズは質問紙 A が 213、質問紙 B が 216 である。調査は、受講者の学部や性別などの偏りがないように抽出された、京都大学で行われた 6 つの講義の時間を利用して行われた。

2-2. 質問項目

仮説を検証するために、活動内容は類似しているが、一般的に参加者として女性がイメージされる文化活動と、参加者として男性がイメージされる文化活動に対する上品さのイメージをそれぞれ調べ、その平均値を比較する。

仮説を検討するために、以下の 8 つの項目を用いた。

Q1-a ヨガ

Q1-b 筋力トレーニング

Q2-a シンクロナイズド・スイミング

Q2-b 水球

Q3-a なぎなた

Q3-b 剣道

Q4-a 競技かるた

Q4-b トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）

同じ番号をふられた項目群のうち、a がふられた項目群（以下、a 群）は参加者として女性がイメージされやすい活動として設け、b がふられた項目群（以下、b 群）は、活動の内容は a 群と似ているが、参加者として男性がイメージされやすい活動として設けた。なお、参加者としてどちらの性がイメージされるかについては、競技人口比などの客観的統計に基づくものではなく、調査を行った我々の主観的な判断によるため、実態と異なる可能性があることを断っておく。

調査では、上の 8 つの項目それぞれについて、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」と尋ね、1～5 の 5 点尺度で「上品」「やや上品」「中ぐらい」「やや上品でない」「上品でない」の 5 択から選択してもらった。データを分析するにあたって、上品とみなされる活動ほど高いポイントを得るように、「上品」から「上品でない」までの 5 つの選択肢それぞれに、100、75、50、25、

0の数値を割り振って分析を行った。

3. 結果

表1は各質問項目の記述統計量で、度数、平均値、標準偏差を示す。無回答や不正確な回答があったため、度数は項目によって多少異なる。この表から、Q1～4のすべてにおいて、a群の質問項目がb群の質問項目の平均値を上回っていることがわかる。

表 3 記述統計量

質問項目	度数	平均値	標準偏差
Q1-a	213	55.87	21.19
Q1-b	216	39.7	21.45
Q2-a	212	62.26	20.29
Q2-b	216	42.71	19.64
Q3-a	211	61.97	24.32
Q3-b	216	55.09	23.57
Q4-a	212	62.74	23.41
Q4-b	216	26.16	21.94

表2は、Q1～4までのそれぞれで、a群の質問項目とb群の質問項目の平均値の差を検定した結果を示している。いずれの場合も平均値に有意な差があるため、Q1～4までのすべてにおいて、たしかにa群の質問項目のほうがb群の質問項目より上品であるとみなされていたと言える。

表 4 検定結果

質問項目	t値	自由度
Q1	t=7.85***	426
Q2	t=10.13***	424.87
Q3	t=2.97**	423.73
Q4	t=16.67***	423.05

***p < 0.001, **p < 0.01, *p < 0.05

4. 議論

今回は、「参加者として女性が想起されやすい活動のほうが上品と評価されやすい」という仮説を立て、質問紙調査のデータをもとに分析を行った。その結果、文化活動における女性参加のイメージと上品なイメージの間には相関関係があることが分かった。今回の結果を踏まえ、文化資本を測定するにあたって、その文化活動が、参加者としてどちらの性別がイメージされるかどうかを検討することで、より精度を上げることができだろう。注意すべきは、今回の調査において参加者としてどちらの性別が想起されやすいかが我々の主観的なイメージに基づいて判断されているので、この点に改善の余地があると考えられる。競技人口のデータを参照したり、活動への参加者の性別についての質問紙調査を行ったりすることで客観的な判断をすることが可能だろう。

Q1～4の中で、Q3はa群の項目とb群の項目のポイント差が、他と比較すると小さかった。これは、剣道が、参加者として男性がイメージされやすい活動である一方で、歴史ある伝統武芸であるために上品なイメージを持たれているためと推測することができる。このように、参加者の性別以外にも文化活動の上品なイメージに影響する特徴が存在すると想定されるので、今後さらに多くの仮説を検証することで、文化資本の測定精度をさらに高めることができるだろう。

参考文献

友枝敏雄、浜日出夫、山田真茂留編『社会学の力 最重要概念・命題集』、有斐閣、2017年。

宮島喬『文化的再生産の社会学 ブルデュー理論からの展開』、藤原書店、2017年。

参加者として女性が想起されやすい 活動の上品さについて

寺田 奈津美

1. はじめに

文化的活動について、「文化的諸活動の間には共有された評価の構造が存在し、大学生の間には出身階層にもとづくかなりはっきりとした文化の階層性が存在する。」（橋本 1988）と述べられているように、階層性があることが知られている。また、諸文化活動の序列評価について社会に共通した知覚図式が存在し、階層上の地位が高い人々ほど、ハイカルチャーの文化消費を行う。（片岡 1996）片岡 2008 では、「人々の文化活動に対する知覚認識図式は、ジェンダー・カテゴリーと強く結びつき、女性向きの文化活動と男性向きの文化活動があると判断している」ということがわかっている。また、女性のほうが男性よりもハイカルチャー嗜好が強いことが、ハイカルチャーが女らしさの象徴として認識されていることを根拠に示されている。

このようなことから、参加者として女性が想起されやすい活動は高く評価される、という仮説を立て、京都大学の学生を対象に調査を行った。

2. 分析方法

文化活動が高く評価されることを、「上品である」と評価されることであるとし、以下の八つの文化活動に対する意識を尋ねた。

1. ヨガ
2. 筋力トレーニング
3. シンクロナイズド・スイミング
4. 水球
5. なぎなた
6. 剣道
7. 競技かるた
8. トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）

選択肢は1と2、3と4、5と6、7と8が似たような一組の文化活動で、前者が参加者として女性が想起されやすい活動、後者が参加者として男性が想起されやすい活動と想定した。回答は、「1 上品」、「2 やや上品」、「3 中ぐらい」、「4 やや上品でない」、「5 上品でない」の五択で尋ね、「上品」を100、「やや上品」を75、「中ぐらい」を50、「やや上品でない」を25、「上品でない」を0として分析した。

3. 分析結果

それぞれの文化活動に対する評価の平均値は図1のようになった。すべての文化活動の組において、参加者として女性が想起されやすい活動のほうが平均値が高い。ヨガ/筋力トレーニング、シンクロナイズド・スイミング/水球、競技かるた/トレーディング・カードゲームについては、平均値の差が大きく、95%信頼区間が重なっていない。なぎなた/競技かるたについては平均値の差は比較的小さく、95%信頼区間が少し重なっている。

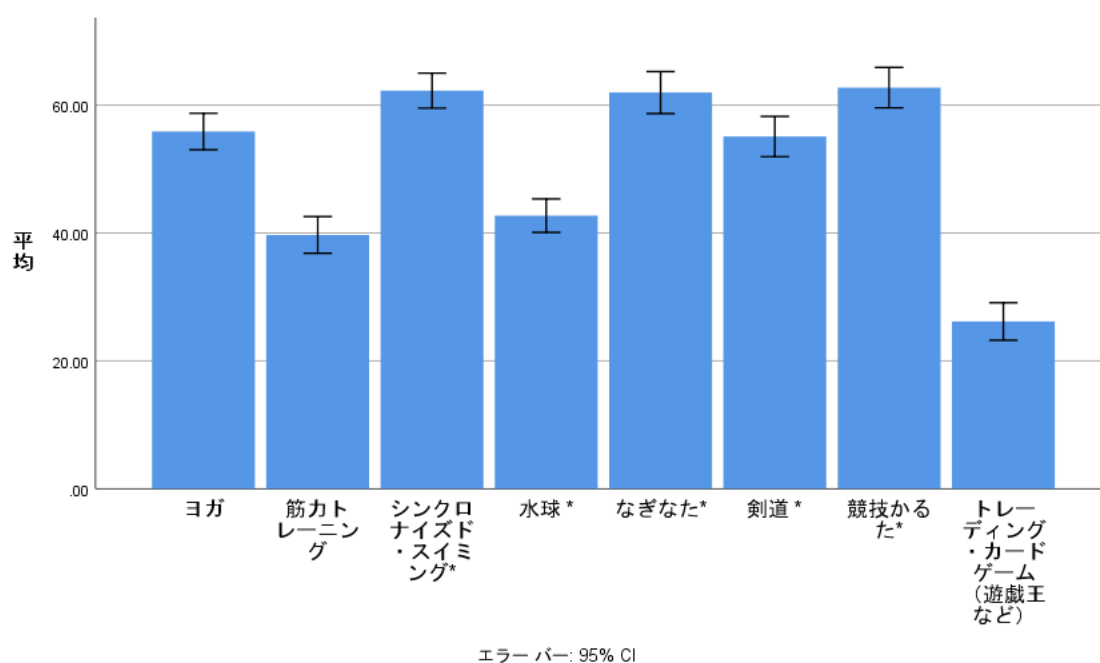


図1 各文化活動の「上品さ」評価の平均値

以下では、各文化活動の差が有意であるかどうかt検定を行った結果である。なお、ここでは質問紙の選択肢の値（1 上品、2 やや上品、3 中ぐらい、4 やや上品でない、5 上品でない）を用いて計算している。

3.1 筋力トレーニング/ヨガ

表1のように、ヨガのほうが筋力トレーニングより0.49だけ上品さの評価の数値が低い。両者の差を検定すると、 $t=-2.88$ （自由度266）、 $p=.004$ なので、両者に有意な差がある。

表1 ヨガ/筋力トレーニングの度数、平均値、標準偏差

	n	平均値	標準偏差
ヨガ	213	2.92	2.37
筋力トレーニング	216	3.41	0.86

3.2 水球/シンクロナイズド・スイミング

表2のように、シンクロナイズド・スイミングのほうが水球より0.78だけ上品さの評価の数値が低い。両者の差を検定すると、 $t=-10.13$ （自由度425）、 $p=.000$ なので、両者に有意な差がある。

表2 シンクロナイズド・スイミング/水球の度数、平均値、標準偏差

	n	平均値	標準偏差
シンクロナイズド・スイミング	212	2.51	0.81
水球	216	3.29	0.79

3.3 剣道/なぎなた

表3のように、なぎなたのほうが剣道より0.28だけ上品さの評価の数値が低い。両者の差を検定すると、 $t=-2.97$ （自由度424）、 $p=.003$ なので、両者に有意な差がある。

表3 なぎなた/剣道の度数、平均値、標準偏差

	n	平均値	標準偏差
なぎなた	211	2.52	0.97
剣道	216	2.80	0.94

3.4 競技かるた/トレーディング・カードゲーム

表4のように、なぎなたのほうが剣道より1.60だけ上品さの評価の数値が低い。両者の差を検定すると、 $t=-9.52$ （自由度286）、 $p=.000$ なので、両者に有意な差がある。

表4 競技かるた/トレーディング・カードゲームの度数、平均値、標準偏差

	n	平均値	標準偏差
競技かるた	212	2.49	0.94
トレーディング・カードゲーム	216	4.09	2.29

それぞれ参加者として女性が想起されやすい活動の評価の平均値のほうが、平均値が低く、有意の差があった。よって、4つすべての項目で参加者として女性が想起されやすい活動のほうが上品と評価されているといえる。

4. 考察

以上のように、参加者として女性が想起されやすい活動は上品と評価されるという仮説は支持された。仮説を立てた当初は、女性がスポーツなどの文化活動を行う姿が美しく見え、そのイメージが上品と評価されるのではないかと考えた。一方で、女性のほうが男性よりハイカルチャー嗜好が強いことから、女性が積極的にハイカルチャーとされる文化活動に参加することで、参加者として女性が想起されやすい活動が上品と評価されるようになったと考えることができる。

今後の課題として、男性が多い京大の学生を対象にした調査だからこそこのような結果になったのかかもしれないと考えると、結果を男女別に再分析してみる必要がある

かもしれない。また、項目がスポーツに偏っているため、芸術など違う分野の文化活動についても参加者として女性が想起されやすい活動が上品と評価されるのか調査することが挙げられる。

昔に比べ、ジェンダー格差への意識が高まっていることから、文化活動においてのジェンダー意識も変化しているように感じる。たとえば、昔は男性がするものと考えられていたサッカーや野球は今では女性のチームも多くなっている。逆に、女性がするものと思われていた化粧やお菓子作りなどをする男性が増えている。ジェンダー意識の変化に伴って、文化活動における男女差も変化していると考えれば、文化評価の経年変化を調査する意義があるのではないか。

文献

- 片岡栄美, 1996, 「階級のハビトゥスとしての文化弁別力とその社会的構成—文化評価におけるディスタンクシオンの感覚—」, 『理論と方法』, 11.1 : 1-20
- 片岡栄美, 2008, 「芸術文化消費と象徴資本の社会学—ブルデュー理論からみた日本文化の構造と特徴—」『文化経済学』6(1) : 13-25
- 橋本健二, 1988, 「文化評価の構造と文化の階層性」, 『静岡大学教養部研究報告 人文・社会科学篇』, 24(2) : 151-171

第 5 章

「男性的／女性的」とされる文化活動と 威信評価 ②

女性らしい文化活動と上品さとの関連

石黒 絵美華

1. 序論

近年、日本では男女平等が主張されることが増えてきている。とはいえ完全な男女平等は現在達成されているとは言い難く、社会において男性らしさ、女性らしさといったジェンダーが意識される場面は多少なりともあると言えるだろう。片岡は、日本での文化活動はしばしばジェンダーと結びつけられ、女性のハイカルチャー思考と男性の大衆文化思考が支持される傾向にあることを指摘している（片岡、2008）。

ここでは、特に女性のハイカルチャー思考に着目したい。女性のハイカルチャー思考が日本で支持される原因には、日本の伝統的な女性のイメージが関係していると考ええる。大和撫子という呼称が存在するように、日本では上品な女性が良いとされてきたと言える。それゆえ女性らしさと上品さは関連付けられ、文化活動が上品なイメージを持たれるには女性らしさが一つの要素だと考えることが出来るのではないか。

本レポートでは女性から好まれやすい、または女性がよくすると想起される場合を「女性らしい」とした上で「女性らしい文化活動が上品なイメージを持たれる」という仮説を立て、検証を行う。

2. 方法

京都大学の学生を対象に、アンケート形式にて文化活動に関する意識調査を行った。その中で、以下の六つの文化活動をよくする人に対するイメージを「上品」「やや上品」「中ぐらい」「やや上品でない」「上品でない」の五点尺度で尋ねた。

1. カフェ巡り
2. 居酒屋巡り
3. むいぐるみ作り
4. プラモデル作り
5. 生け花
6. 盆栽作り

また、「上品」に 100、「やや上品」に 75、「中ぐらい」に 50、「やや上品でない」に

25、「上品でない」に0という数値（単位：点）を割り当て、上品なイメージを持たれているほど値が大きくなるように加工した。

質問項目については、授業内で構成した班のメンバーで女性らしい文化活動について話し合い、決定した。カフェ巡りと居酒屋巡り、ぬいぐるみ作りとプラモデル作り、生け花と盆栽作りをそれぞれ対とし、対の前者（カフェ巡り、ぬいぐるみ作り、生け花）をより女性らしい活動として比較する。

3. 結果

各文化活動に対するイメージの平均値を示したものが図1である。女性らしい文化活動の方が、比較的上品だとみなされていると言える。

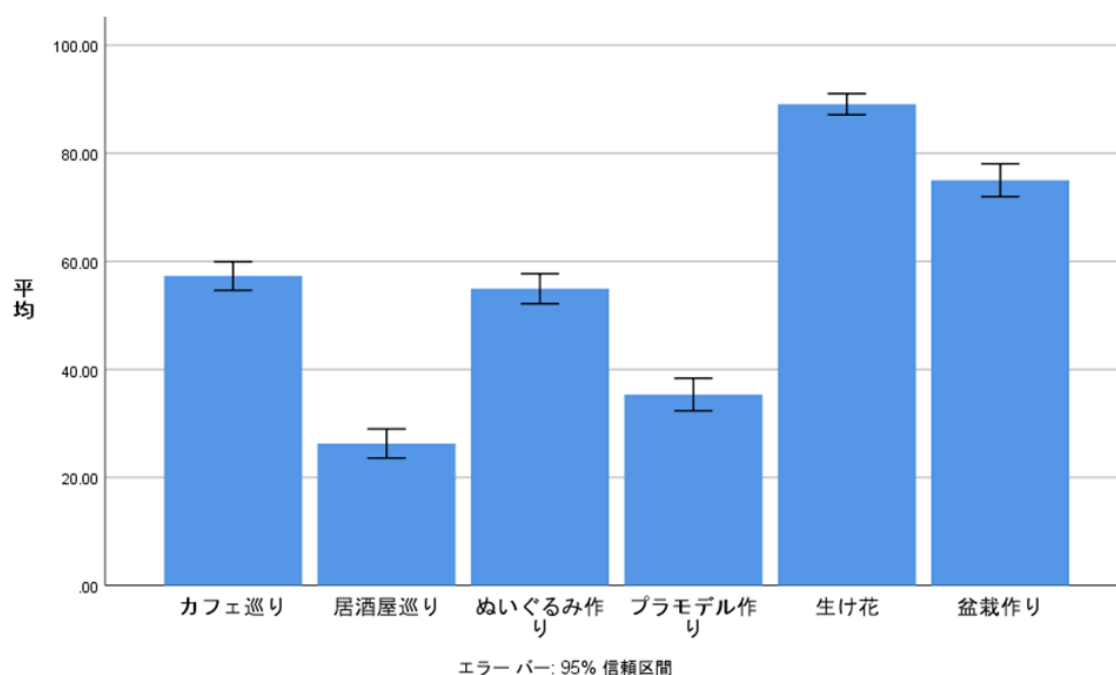


図1 各文化活動に対するイメージの平均値

また、各文化活動に対するイメージの記述統計は以下の通りである。

表1 各文化活動に対するイメージの記述統計

	度数	平均 値	標準偏差
カフェ巡り	213	57.3	19.7
居酒屋巡り	215	26.3	20.1
ぬいぐるみ作り	213	54.9	20.6
プラモデル作り	215	35.3	22.6
生け花	213	89.1	14.6
盆栽作り	216	75.0	22.7

(1) カフェ巡りと居酒屋巡り

表1より、カフェ巡りのほうが居酒屋巡りよりも31点だけ高い。両者の差を検定すると、 $t=16.1$ (自由度 426)、 $p=.000$ で、有意な差がある。

(2) ぬいぐるみ作りとプラモデル作り

表1より、ぬいぐるみ作りのほうがプラモデル作りよりも19.6点だけ高い。両者の差を検定すると、 $t=9.38$ (自由度 423)、 $p=.000$ で、有意な差がある。

(3) 生け花と盆栽作り

表1より、生け花のほうが盆栽作りよりも14.1点だけ高い。両者の差を検定すると、 $t=7.64$ (自由度 367)、 $p=.000$ で、有意な差がある。

4. 考察

本レポートの分析によって、カフェ巡りと居酒屋巡り、ぬいぐるみ作りとプラモデル作り、生け花と盆栽作りという対の項目のうち、女性らしい文化活動の方が比較的点数が高く、上品と感じられることが認められた。よって、女性らしい文化活動が上品なイメージを持たれるという仮説は、ある程度は支持されると考えられるだろう。ただし、本レポートにおいては課題が残された。「生け花」と比べると女性らしくはないと考えた「盆栽作り」が、女性らしい文化活動とした「カフェ巡り」「ぬいぐるみ作り」よりも高い点数を獲得している。女性らしさと上品さは疑似相関の可能性があるので、質問項目を増やし精査するなど、さらなる調査が必要であろう。

5. 参考文献

片岡栄美(2008)「芸術文化消費と象徴資本の社会学—ブルデュー理論からみた日本文化の構造と特徴—」『文化経済学会〈日本〉・文化経済学』6(1)、21-23

どのような趣味/文化活動が高く評価されやすいか

金城 琴音

1. 問い——趣味/文化活動の評価と女性性との関係

以下ではどのような趣味/文化活動が高く評価されやすいかを調査した。欧米や日本では、地位の高い人ほど文化資本を多く持つ傾向が確認されている。文化資本は親から子に継承され、それが経済的、社会的な成功のチャンスを高めると言われる。今回は文化資本の中でも特に「身体化された形態の文化資本（趣味の良さ、センス、身のこなしなど）の質」に着目した。文化資本には様々なものが存在するが、どのような特徴を持った趣味/文化活動を好む人が文化資本が高いと評価されるのか。例えば同じスポーツでも、ボクシングとフェンシングではそれぞれを行なっている人々に対する、どの程度の文化資本を持っているかという評価が異なっているであろうことは推測できる。どのような趣味/文化活動が高く評価されやすいかを知ること、これまで数多くの先行研究がなされてきた文化資本について、量的な観点だけでなく質的な観点を加えることができるのではないかと考えた。今回は、「ある趣味/文化的活動をしている人に対するイメージが上品か、上品でないか」という評価の仕方によって、どのような趣味/文化活動が高く評価されやすいかを調査した。

我々の班では、「女性的な趣味/文化活動は高く評価されやすい」という仮説を立てた。この仮説を立てたのは、一般的に女性性と上品さは強く結びついており、女性が行なっているイメージのある趣味/文化活動は高く評価されやすいのではないかと考えたからである。

2. 調査の概要

今回は「女性的な趣味/文化活動は高く評価されやすい」という仮説を検証するために、京大生に向けたアンケートを実施し、平均値の差を検定した。アンケートでは、「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージを教えてください」という質問文に対し、カフェ巡り、居酒屋巡り、ぬいぐるみ作り、プラモデル作り、生け花、盆栽作りの6つについて、「上品」「やや上品」「中くらい」「やや上品でない」「上品でない」の5つの選択肢を設け、それぞれに1~5の数値を割り振っている。集計後、「上品」を100点、「やや上品」を75点、「中くらい」を50点、「やや上品でな

い」を 25 点、「上品でない」を 0 点とし、その平均値の差を検定した。ちなみにカフェ巡り、ぬいぐるみ作り、生け花は女性的な趣味であり、居酒屋巡り、プラモデル作り、盆栽作りはそれぞれの対になる（女性的でない、男性的な）趣味であるという前提のもと調査を進めた。

3. 調査結果

調査の結果、表 1 のように、カフェ巡りと居酒屋巡りでは 31 点、ぬいぐるみ作りとプラモデル作りでは 19.6 点、生け花と盆栽作りでは 14.1 点、女性的な趣味のほうが平均点数が高くなった。それぞれの両者の差を検定すると、カフェ巡りと居酒屋巡りでは $t=16.1$ （自由度 426）、 $p=.000$ 、ぬいぐるみ作りとプラモデル作りでは $t=9.4$ （自由度 423）、 $p=.000$ 、生け花と盆栽作りでは $t=7.6$ （自由度 367）、 $p=.000$ で、それぞれの組み合わせ全てに有意な差があるといえる。

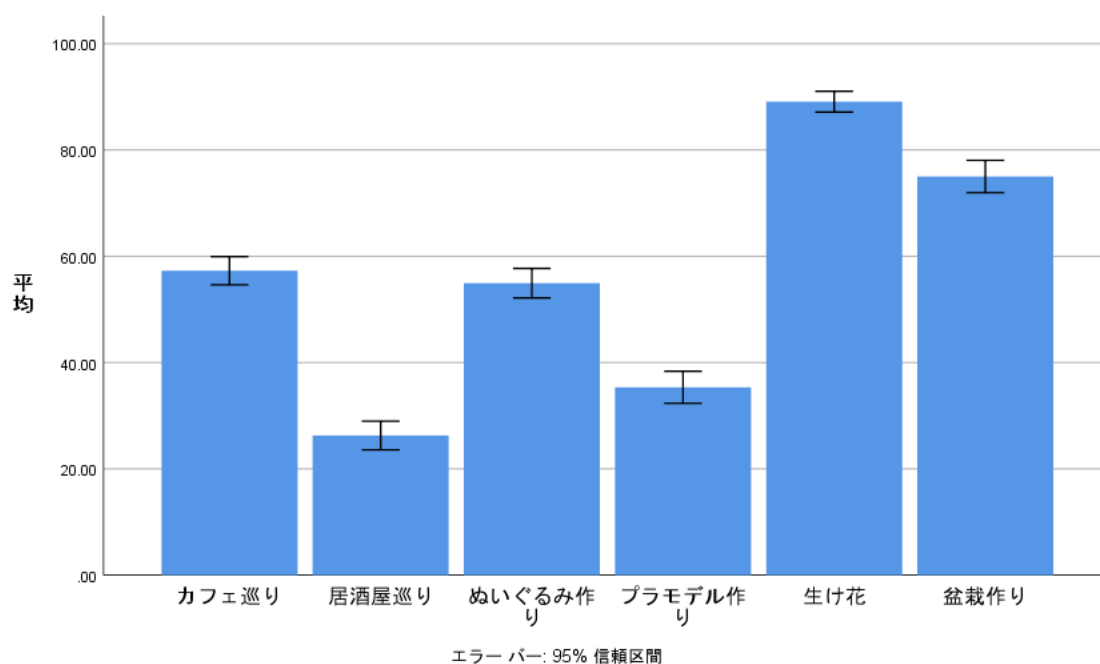


図 1 各文化活動の「上品さ」評価の平均値

表1 女性的な趣味とそうでない趣味の文化的評価の記述統計（単位：点）

質問項目	サンプル サイズ	平均値	標準偏差
カフェ巡り	213	57.3	19.7
居酒屋巡り	215	26.3	20.1
ぬいぐるみ作り	213	54.9	20.6
プラモデル作り	215	35.3	22.6
生け花	213	89.1	14.6
盆栽作り	216	75	22.7

4. 結論

仮説の通り、我々が女性的な活動だとした「カフェ巡り」「ぬいぐるみ作り」「生け花」は、それぞれ対応する「居酒屋巡り」「プラモデル作り」「盆栽作り」に比べて高く評価されるという結論が導かれた。しかしながら、「カフェ巡り」「ぬいぐるみ作り」よりも「盆栽作り」の評価の平均値の方が高いことから、必ずしも「女性が好む」という理由のみによって評価の平均値が高くなるわけではないということも分かる。今回の場合、生け花や盆栽作りは他の趣味よりも古風で、日本に昔から存在する文化活動であるため、その伝統性により高く評価されているのではないかと考えられる。しかし生け花と盆栽作りの間の差に関しては、調査結果の通り女性性の違いが関わっていると言えるだろう。

また、今回調査したのは京都大学の学生であり、比較的男性が多い。女性と男性では、「女性性」に関する認識が異なっていることは推測できるため、今回の結果が偏っている可能性も否めない。さらに、一般的に子供が高学歴である家庭では、子供を幼い頃から高く評価される（ここでいう「上品」な）文化活動に触れさせている可能性も高いため、趣味/文化活動に対する認識が世間一般と異なっている場合もある。例えば幼い頃からバイオリンや生け花の習い事を行ってきた学生は、それが自分の中で当然になってしまい特別上品だと感じないなどの場合である。また、年齢などに関しても世代ごとに異なった結果が得られる可能性は十分に考えられる。いずれにせよ、より正確な結果を得るには、世代や学歴、性別などが偏っていない集団から無作為に抽出して調査を進めることが必要であろう。

女性らしさと上品さの関連性

釧持 京介

1. はじめに

この研究では、「女性らしさ」というイメージが趣味の上品さにどう関わるのか、ということに焦点を置いたものである。昨今、男女平等が社会では大きく声を上げられ、性差を理由に区別されることも少なくなってきた。あらゆる趣味に男女の垣根はなく、誰もが等しく自由に楽しめるものとなってきた。一方で、その趣味が上品であるか、という問いに関しては、「女性らしさ」「男性らしさ」というのがつきまとうのではないだろうか、と考えた。上品、というものは品が良いことを意味する。品が良い、ということ想像すると、物静かやお淑やか、礼儀正しい、と言った言葉が連想される。現在の日本では古い考えだが、昔の日本では男性は「弱音を吐かない、たくましい、女を守る」と言ったものを求められ、女性は「男性をたてる、奥ゆかしい、家庭を守る」と言ったものが求められてきた。男性は外に対する強さが必要とされ、女性は内に対する強さが必要とされてきたと言うことだ。大和撫子という言葉が今でも褒め言葉として使われるように、奥ゆかしいお淑やかな女性が賞賛されてきた。そういった慣習が、女性の上品さといった印象に今でも結びついているのではないだろうか。

そこで私は、女性らしさが趣味の上品さという評価に影響を与えるのではないかと考えた。よって、「女性らしいイメージがある趣味ほど、上品であるという印象を受ける」という仮説を立てた。この研究によって、日本人の根底に眠る性差の概念を明らかにし、人々の性差の理解につなげることが期待される。

2. 研究方法

今回の研究では、焦点として、以下のように作成した『趣味に対するイメージ』を用いた。五点尺度の設問である「次のことをよくする人に対するあなたのイメージを教えてください」に対する回答に対して、「上品である」を1,「やや上品である」を2,「中ぐらい」を3,「やや上品でない」を4,「上品でない」を5と与えた。

設問内容として、私は「カフェ巡り」「ぬいぐるみ作り」「生け花」「居酒屋巡り」「プラモデル作り」「盆栽作り」の六つの設問をおいた。この六つに注目した理由は、前三つの設問が、私が女性的なイメージを持つ趣味であり、後ろ三つの設問が、前三つに対

応していると思われる女性的なイメージを持たない趣味である。私は、「カフェ巡り」と「居酒屋巡り」、「ぬいぐるみ作り」と「プラモデル作り」、「生け花」と「盆栽作り」を比較した。したがって、「居酒屋巡りよりカフェ巡りのほうが上品である」「プラモデル作りよりぬいぐるみ作りのほうが上品である」「盆栽作りより生け花のほうが上品である」の三つの仮説である。

表 5 サンプルサイズ

統計量						
	カフェ巡り	居酒屋巡り	ぬいぐるみ作り	プラモデル作り	生け花	盆栽作り
度数	213	215	213	215	213	215
平均値	2.71	3.95	2.80	3.59	1.44	2.00

集計し、累計する際、グラフに直すと「上品である」が一番低く、「上品でない」が一番高い数値となり、混乱を与えると感じたため、「上品である」を1とする五段階評価を、「上品である」を100に、「やや上品である」を75に、「中ぐらい」を50に、「やや上品でない」を25に、「上品でない」を0に設定し直した。また、95%信頼区間も設定し、グラフとして信憑性も高めた。

さらに、平均値の差の検定を行った。

3. 研究結果

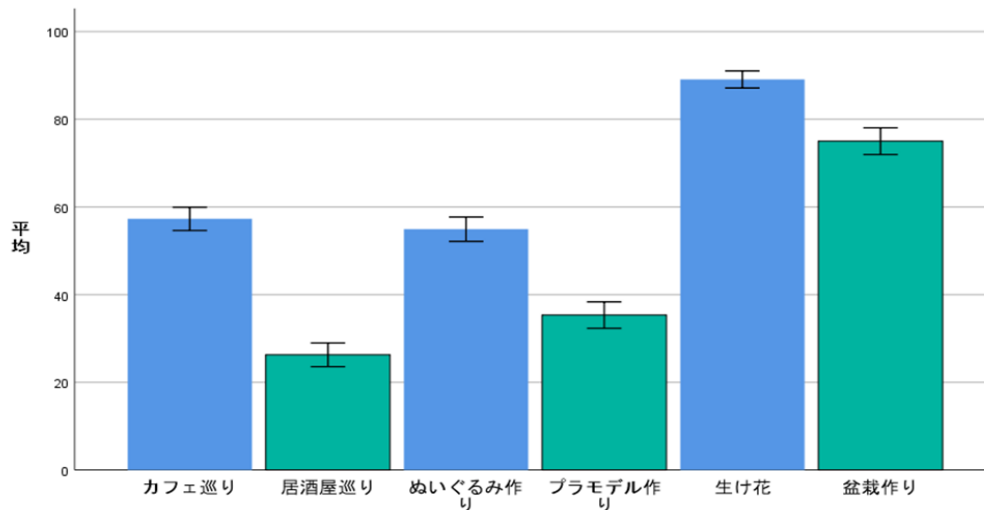


図 1 平均値の棒グラフ

I. 平均値の棒グラフによる結果

図1より、私の仮説「女性らしいイメージがある趣味ほど、上品であるという印象を受ける」は正しい、という結果になった。すべての質問に対して、「女性的なイメージを受ける」趣味は、「そうでない」趣味よりも平均して高く、95%信頼区間も重なっていないからだ。

「カフェ巡り」と「居酒屋巡り」では平均値が倍以上離れており、「生け花」と「盆栽作り」は両者ともに平均値は高く、差も小さい。

II. 平均値の差の検定による結果

a) 仮説「居酒屋巡りよりもカフェ巡りのほうが上品である」

下記の表2のように、カフェ巡りのほうが居酒屋巡りよりも二倍以上平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 16.1$ (自由度 426)、 $p = 0$ で、有意な差がある。

表 6 カフェ巡りと居酒屋巡りの上品さの記述統計

	度数	平均値	標準偏差
カフェ巡り	213	57.3	19.7
居酒屋巡り	215	26.3	20.1

よって、仮説は正しい

b) 仮説「プラモデル作りよりもぬいぐるみ作りのほうが上品である」

下記の表3のように、ぬいぐるみ作りのほうがプラモデル作りよりも約1.5倍平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 9.38$ (自由度 423)、 $p = 0$ なので、有意な差がある。

表 7: ぬいぐるみ作りとプラモデル作りの上品さの記述統計

	度数	平均値	標準偏差
ぬいぐるみ作り	213	54.9	20.6
プラモデル作り	215	35.3	22.6

よって、仮説は正しい。

c) 仮説「盆栽づくりよりも生け花のほうが上品である」

下記の表4のように、生け花のほうが盆栽づくりよりも平均値が高い。両者の差を検定すると、 $t = 7.64$ (自由度 367)、 $p = 0$ なので、有意な差がある。

表 8: 生け花と盆栽づくりの上品さの記述統計

	度数	平均値	標準偏差
生け花	213	89.1	14.6
盆栽づくり	216	75.0	22.7

よって、仮説は正しい。

a)b)c) より、すべての仮説は正しい、といえる。

4. 考察

私が立てた仮説「女性的なイメージを持つ趣味ほど、上品であるという印象を受ける」は、平均値や平均値の差の検定により、高い確率で正しいといえる、という結果になった。

平均値の表から「カフェ巡り」「居酒屋巡り」で大きく差が開いたのは、女性的なイメージというよりも、「居酒屋巡り」は酔っぱらうことになると思われ、上品でない、という評価に結び付いたのではないかと考えた。「ぬいぐるみ作り」「プラモデル作り」に関して、ぬいぐるみは基本的に女性で作るもので、プラモデルは基本的に男性で作るものである、という印象が働いたためだろう。その上、昨今は落ち着いたとはいえ、いわゆるオタクに対する偏見から、「プラモデル作り」は低くなったのではないかと考えた。「生け花」「盆栽づくり」に関して、両者ともに平均的に数値が高かった。両者ともにもともと上品な趣味であり、その中で差が生まれたのは、花と盆栽のイメージ差によるものだと考えられる。花は女性的なイメージで生氣あふれると考え、盆栽は老成した男性のイメージで落ち着いていると考える。華やかさが評価の差につながったのではないだろうか考えた。

最後に、今回の研究で検討できなかったことを課題として述べたい。今回は対象を趣味に絞って研究した。基本的に落ち着いていると考えられる趣味が上品であるという印象を受けたことから、次は異なる分野の研究を試してみるべきだろう。体力を使うスポーツ分野では、落ち着いているという印象を持たないだろう。その中で、らしさのイメージが上品さにどのような影響を与えるのか、これについても何らかの形で検討が必要だろう。

5. 参考資料

溝口佑爾（2011）『世代間援助意識の変容にみる女性の高学歴化の影響—EASS 2006 を用いた比較分析—』大阪商業大学 JGSS 研究センター、（最終閲覧日：2019 年 12 月 24 日）http://jgss.daishodai.ac.jp/research/monographs/jgssm12/jgssm12_12.pdf

「女性らしさ」と文化的活動の評価

小島 崇弘

1 はじめに

2019年12月に世界経済フォーラムが公表したジェンダーギャップ指数は日本でも大きな関心が寄せられた。特に、女性の政治参加の度合いが低いことが話題になったが、この背景として社会における一般的な女性像、男性像の存在が指摘される。

「男性だから…」や「女の子なのに…」という発言や考えは様々な場面で語られ、「男性または女性はこうあるべき」という社会通念は広く浸透している。そういった場合、たいてい女性は「品行方正」であることや内面、外面の「美しさ」が求められ、男性は「元気で活発」であることが求められる一方で「大雑把」であることが許容される場合もある。高井、岡野（2009）の調査では、「男らしさ」で「頼りがい」や「たくましい」など体力的、精神的な強さを表す言葉が上位に挙げられた一方、「女らしさ」では「優雅」や「上品」など気品を表す言葉が上位に挙げられた。これら「女らしさ」に挙げられた気品に関わる言葉は、文化的活動をポジティブな意味で形容する傾向がある。

このことから、本稿では「女性らしさ」と文化的活動の評価の関連性について分析する。一般に「女性らしい」イメージが強い活動は、「男性らしい」活動に比べて社会的評価が高いのではないだろうか。この研究では人々の価値判断を研究する際、要素としてのジェンダー意識の影響程度を提示するデータを得るという意義が存在する。本稿では、似通った「女性らしい」活動と「男性らしい」活動を「上品さ」の観点から評価する。

2 方法

以下の質問に対する回答を用いる。

「次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください」という質問で、「女性らしい」活動としてカフェ巡り、ぬいぐるみ作り、生け花、「男性らしい」活動として居酒屋巡り、プラモデル作り、盆栽作りについて、「上品（100）」、「やや上品（75）」、「中ぐらい（50）」、「やや上品でない（25）」、「上品でない（0）」の5択で尋ねた。それぞれ、「カフェ巡り・居酒屋巡り」、「ぬいぐるみ作り・

プラモデル作り」、「生け花・盆栽作り」がペアとなる活動である。また、文化的評価を尋ね方は様々であるが、評価の観点が具体的でありかつ、どんな文化的活動をも評価できる尺度として「上品さ」の評価とした。評価の平均の比較では、それぞれに100～0の数値を割り当てている。

また、その活動を「これまでよくしたことがある」ものについてチェックを入れてもらい、チェックの入っているものに100、入っていないものに50の数値を割り当てた。

3 分析結果

表1 記述統計

項目	サンプルサイズ	平均値	標準偏差
カフェ巡り	213	57.277	19.7234
居酒屋巡り	215	26.2791	20.10757
ぬいぐるみ作り	213	54.9296	20.58392
プラモデル作り	215	35.3488	22.55304
生け花	213	89.0845	14.60913
盆栽づくり	216	75	22.74735

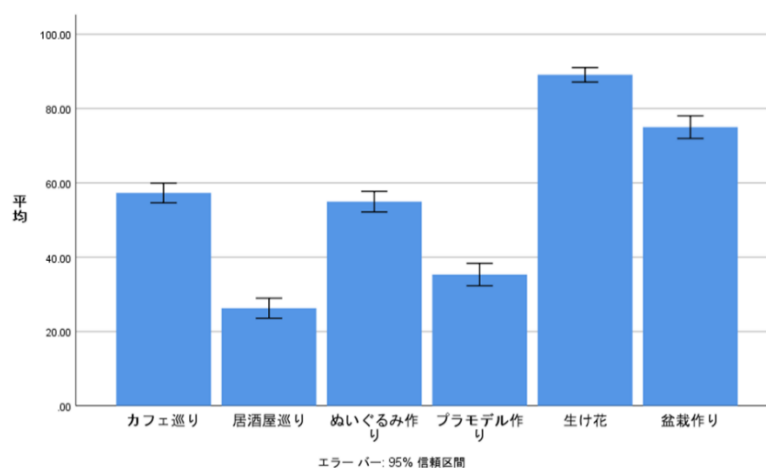


図1 平均値の比較

どの項目のペアでも、「女性らしい」活動の方が「男性らしい」活動よりも有意に平均値が高い結果となった。「生け花・盆栽作り」のペアは他の項目に比べて、極めて高

い平均値となった。

表 2 各項目の平均値の差の検定

項目	t 値	自由度	有意確率 (両側)	平均値の差
カフェ巡り/居酒屋巡り	16.099	426	.000	30.99793
ぬいぐるみ作り/プラモデル作り	9.383	423.17	.000	19.58074
生け花/盆栽	7.641	367.303	.000	14.08451

表 2 より、有意確率は 0.005 よりも小さいため、t 値は十分大きいといえる。よって各項目間の平均値には有意な差がある。また、「カフェ巡り・居酒屋巡り」において最も平均値に差がある。

表 3 性別と平均的な評価

	記述統計量					2つの母平均の差の検定		
	性別	度数	平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	t 値	自由度	有意確率 (両側)
カフェ巡り	男	135	58.7	21.665	1.865	1.687	194.45	0.093
	女	75	54.33	15.582	1.799			
ぬいぐるみ作り	男	135	54.07	22.068	1.899	-0.815	183.566	0.416
	女	75	56.33	17.482	2.019			
生け花	男	135	89.07	15.151	1.304	-0.297	172.733	0.767
	女	75	89.67	13.057	1.508			
居酒屋巡り	男	141	26.6	20.532	1.729	0.693	152.963	0.489
	女	71	24.65	18.657	2.214			
プラモデル作り	男	142	36.62	23.381	1.962	1.077	153.19	0.283
	女	70	33.21	20.73	2.478			
盆栽作り	男	142	73.59	23.963	2.011	-1.481	165.981	0.141
	女	71	78.17	19.789	2.349			

表 3 よりどの項目でも、性別による有意な差は出なかった。

表4 性別と「よくしたことがある」か

	記述統計量				2つの母平均の差の検定			
	性別	度数	平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	t 値	自由度	有意確率 (両側)
カフェ巡り	男	146	55.14	15.233	1.261	-3.362	122.089	0.001
	女	82	64.63	22.89	2.528			
ぬいぐるみ作り	男	146	50	0	0	-1.754	81	0.083
	女	82	51.83	9.445	1.043			
生け花	男	146	50.68	5.832	0.483	-1.359	107.899	0.177
	女	82	52.44	10.837	1.197			
居酒屋巡り	男	147	53.4	12.633	1.042	-1.03	139.765	0.305
	女	82	55.49	15.725	1.737			
プラモデル作り	男	147	53.4	12.633	1.042	1.421	227	0.157
	女	82	51.22	7.76	0.857			
盆栽作り	男	147	50					
	女	82	50					

表4より、「カフェ巡り」以外で男女に有意な差はなく、また「居酒屋巡り」では「男性らしい」活動の想定であったが、女子の方が「よくしたことがある」と回答した割合が多かった。

4 分析

どの項目においても「女性らしい」活動のほうが「男性らしい」活動よりも高い評価を受けており、その差は有意であった。この結果は「女性らしい」活動の方が「男性らしい」活動よりも社会的評価が高いという仮説を支持するものである。「カフェ／居酒屋巡り」と「ぬいぐるみ／プラモデル作り」は、それぞれ似通った平均値となったが、特徴的なのは「女性らしい」活動が高く評価されたというよりも、「男性らしい」活動が低く評価されがちであることである。質問項目によっては、「男性らしい」イメージが「上品でない」ことに結び付きやすく、「女性らしい」イメージが相対的に高い評価を受けている場合も考えられうる。また、「生け花／盆栽作り」ではどちらも評価が高く、他の項目との差も有意である。これは社会的評価が一つの要素だけでなく、様々な観点からなされていることを表しているだろう。「生け花・盆栽作り」においては、その伝統性や芸術として体系化されていることなどが考えられる。

本稿は、「女性らしい」、「男性らしい」の意味が曖昧であり、活動が「女性らしい」または「男性らしい」ことの根拠を示していない。表3、4より、評価に男女差はなく、活動をよくしたことがあるかについても性別による差はほとんどなかった。どち

らかの性別が「よくした」かどうかだけがイメージを形成するすべてではないが、重要な要素の一つでもある。今後の課題は、「男性らしさ」、「女性らしさ」を明確に根拠づけ、その「らしさ」の関係性について明らかにすることだ。

参考文献

- ・高井範子 岡野孝治（2009）太成学院大学紀要 11 巻 p 61～73
「ジェンダー意識に関する検討—男性性・女性性を中心にして」
- ・太郎丸博（2018）京都大学文学部社会学研究室 2017 年度 社会学実習 報告書
「京大生の科学観と保守性 2017」
- ・島田貴仁（2004）「JGSS による犯罪リスク知覚と犯罪被害の測定—他の犯罪被害調査との比較—」

文化活動の消費から見た京都大学大学生の ジェンダー意識の再生産

尹 ソダム

1. はじめに

60年代以後、日本社会の都市化と産業化の進行は、人々の生活行動に大きな変化をもたらした。交通・通信手段の発展とともに、余暇の質的・量的な上昇が行われ、人々の文化活動に対する消費を煽った(奥田,1984)。文化活動を消費するのは、単純に余暇時間を楽しむことではなく、個人が高級であると信じる文化活動に参加することによって、他人と自分を区分し、社会的・階級的な差を作り出す過程といえる。(Bourdieu,1984)個人はこのような過程を通じて自分のアイデンティティを形成する。どのような活動に参加するかは、様々な個人のアイデンティティを表す記号として作用すると同時に、個人の社会的な位置を示す重要な資源として認識されている。そのため、社会学の観点で消費は、単に財貨や貨幣の交換を意味することを超え、個人に内在された特定の社会の構造が文化活動の消費を通じて差別的に表れていると考える。

消費に対する数多くの社会学研究は、ブルデューの文化資本論に基づいて、余暇活動と個人の特性との関係を分析し、社会の階層分化を明らかにしている。代表的に日本のスポーツ社会学は、高級スポーツ活動の大衆化とともに、参加者の属性がどのように変化していったかを把握し、スポーツを消費する行為に内在された社会構造と現代人のアイデンティティを把握する。(山口,2010) また、欧米の研究では、個人の音楽に対する好みの人種・教育水準などによって差別的に決定されると突き止めた(Bryson,1996)。このように、個人の行為と社会構造の間のつながりは、様々な文化活動の領域で絶えずに再生産されている。

今までの先行研究は、階層の再生産に焦点を当て、特定領域の消費に限定されて進められてきた。しかし、日本社会の大きなイシューであるジェンダー意識の再生産も、多様な文化活動の領域で行われているという点で、ジェンダーと消費に関する研究も社会学で重要な位置を占めている。個人の消費行為は体化されたジェンダー意識によってその様式が変わっていくため、メディアと教育を通じて学習された差別的なジェンダー意識が、個人の文化活動消費を通じて表れている。特に、スポーツ分野で現れるジェンダ

一の不平等は、女性身体・男性身体という二分論的なステレオタイプに基づいて、女性のスポーツ参加を制限すると同時に女性らしさを強要している。

また、ジェンダー差別的な意識はスポーツの領域を超え、多様な生活領域にわたって構築及び再生産されている。女性らしさ、又は男性らしさが自然に強要されると同時に、社会構造が規定するジェンダー意識が個人の生まれつきのアイデンティティのように扱われ、女性らしくない女性・男性らしくない男性に対する差別的な態度が、文化活動の消費を通じて表れている。したがって、本研究では、日本社会のジェンダー意識が京都大学大学生の文化活動の消費にどのように反映されているのかを明らかにするため、探索的な調査を進めたいと思う。京大生の体化されたジェンダー意識によって、文化活動の消費が偏重的に行われていると仮定したうえ、具体的には文化活動をスポーツ、音楽、エンタテインメントの3領域に分け、領域別にジェンダーの差がどのような様子を持っているか明らかにしたい。

2. 研究設計

1) 研究仮説

本研究の仮説は以下のようになる。

- ① 京大生の性別によって特定の文化活動に対する選好度が違うだろう。
- ② 京大生の性別によって特定の文化活動に対する参加度が違うだろう。

2) 分析に用いた変数

分析で用いた独立変数は性別（男性・女性）で、従属変数はある文化活動に対して感じる上品さの程度である。従属変数変数は5点尺度で調査で用いた点数を逆転させ<1 上品ではない 2 やや上品ではない 3 中ぐらい 4 やや上品 5 上品>で分析を行った。つまり、項目の点数が高くなるほど上品さを感じると定義した。

続いて、ロジスティクス回帰分析で用いた変数は、独立変数で男性ダミー（男性1・女性0）を、従属変数でq3項目の<よくしたことがあるか>である。また、二項変数に作るため、q3項目の‘よくしたことがある’を1に、‘したことがない（未記入）’を0に変換して分析を行った。

3. 分析結果

まず、基本的なデータの統計量は以下の表に示しておく。分析に用いた有効ケースは416個で、性別は男性64%・女性34%だった。〈表1〉

〈表1〉 調査に用いたデータの統計量

		学部・研究科	性別	調査票タイプ
度数	有効数 (N=416)	文系：221 (51.4%) 理系：199 (46.3%)	男性：227 (64.4%) 女性：146 (34.0%)	A票：213 B票：216
	欠損値	10	7	1

1) 性別による平均比較

性別による文化活動に対する上品さを感じる程度に差があるか確認するため、独立したサンプルのt検定を行った。その結果、男女の間の有意な差が表れた文化活動は、スポーツの領域でアクロバット、柔道、水球で、音楽の領域では、電子ピアノの演奏、ギターの演奏。エンタテインメントの領域では、ミステリー小説の読書、飛行機の操縦だった。〈表2〉

〈表2〉性別と文化活動のt検定の結果

区分	文化活動	平均		標準偏差		t 値	p 値
		男性	女性	男性	女性		
スポーツ	アクロバット	2.53	2.08	0.851	0.888	3.579***	.000
	柔道	2.56	2.21	0.982	0.890	2.555*	.011
	水球	2.78	2.54	0.782	0.771	2.178*	.031
音楽	電子ピアノの演奏	3.70	3.40	0.860	0.841	2.421*	.016
	ギターの演奏	3.21	2.93	0.909	0.704	2.500*	.013
エンタテインメント	ミステリー小説の読書	3.12	3.37	0.838	0.702	-2.132*	.034
	飛行機の操縦	3.21	2.75	0.865	0.974	3.535**	.001

***p<0.001 **p<0.01 *p<0.05

スポーツの領域でアクロバットと柔道、水球は男性の方がより上品さを感じる事が

わかった。そして、音楽の領域では電子ピアノの演奏とギターの演奏が男性の方が上品さを感じた。しかし、エンタテインメントの領域では、飛行機の操縦は男性が、ミステリー小説の読書は女性はより上品さを感じた。以上の結果から女性は男性に比べて活動性が少ない文化活動を好むことが分かった。

2) 変数の効果

回答者の 10%以上がよく経験したと答えた項目についてロジスティクス回帰分析を実施した。調査に用いた従属変数のデータは q3 の項目で、独立変数は男性ダミーを用いた。分析の結果、トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）と筋力トレーニングは男性が女性に比べ、4~5 倍参加する可能性が高かった。そして、自動車の運転、コントの鑑賞は男性が女性に比べ、2~3 倍程度参加する可能性が高かった。一方、JPOP 音楽の鑑賞、カフェ巡り、リコーダーの演奏、ミステリー小説の読書、電子ピアノの演奏、資格試験（語学系）の受験は男性が女性に比べて 0.4 倍程度参加の可能性が低かった。

<表 3>

＜表 3＞ 文化活動の参加可否に対するロジスティック回帰分析の結果

従属変数	独立変数	Exp (B)	S.E	Wald
電子ピアノの演奏	男性ダミー	0.365*	0.399	6.387
資格試験(趣味系)の受験		1.210	0.453	0.177
お菓子作り		0.469	0.390	3.780
ボーカロイド音楽の鑑賞		1.825	0.413	2.127
JPOP 音楽の鑑賞		0.433**	0.282	8.829
トレーディング・カードゲーム(遊戯王など)		5.658**	0.627	7.649
資格試験(語学系)の受験		0.458*	0.343	5.174
カフェ巡り		0.277***	0.365	12.391
クラシック音楽の鑑賞		0.872	0.362	0.144
レストランの利用		0.594	0.295	3.125
自動車の運転		2.535*	0.403	5.330
コントの鑑賞		2.631*	0.402	5.789
リコーダーの演奏		0.433*	0.346	5.839
ミステリー小説の読書		0.429*	0.346	5.953
ファーストフードの利用		0.757	0.289	0.929
筋力トレーニング		4.116**	0.504	7.884
CD で音楽鑑賞		0.914	0.290	0.097
映画鑑賞		0.699	0.283	1.593
マンガの読書		0.743	0.282	1.108

***p<0.001 **p<0.01 *p<0.05

4. 結論

調査結果、文化活動の参加の様相はジェンダー意識によって差があった。性別によっ

て有意な差を見せた文化活動は、アクロバット、柔道、水球、電子ピアノの演奏、ギターの演奏。ミステリー小説の読書、飛行機の操縦だった。男性はミステリー小説の読書以外に六つの項目で女性より活動について上品さを感じた。一方、女性はミステリー小説の読書でのみに上品さを感じた。社会的に以上の六つの活動が男性の活動として扱われているので、本研究にも男性の選好が強く表れたものと解析できる。

次に、ロジスティクス回帰分析を通じて分析した結果、トレーディング・カードゲームと筋力トレーニングは男性が女性に比べ、参加する可能性が高かったので、このような活動が男性の活動として認識されていることがわかった。一方、JPOP 音楽の鑑賞、資格試験（語学系）の受験、ミステリー小説の読書は女性がより多く参加する傾向を見せたが、女性の活動として認識されているとするのは説明力は低い。また、ジェンダーステレオタイプによって女性の活動として認識されている料理活動（お菓子作り、お弁当作り）は、本研究では有意な差を持っていなかった。しかし、本研究では、京都大学の学生の性別による文化活動の消費の性向の差を探索的に把握したことに意義がある。回答者らは体化されたジェンダー意識によって自分のジェンダーに合致すると思われる活動に肯定的な態度を見せた。つまり、ジェンダー役割に対する社会的な再生産が文化活動を通じて行われているといえる。

本研究では3つの限界が挙げられる。まず、京都大学の一部の学生に限って調査が行われ、代表性が低くなった可能性がある。また、独立変数の要因が少なく具体的な効果を把握するのは限界があった。最後に、京大生が親からもらった文化資本の影響は他の大学に比べ、高級である文化に接触する機会が多かった可能性があるため、活動の上品さについて日本全体の平均と離れている結果を見せたかの知らない。したがって、今後の課題として、サンプルの特徴と代表性を考慮した研究が必要だろう。

5. 参考文献

- 奥田和彦, 1984, 『消費行動パラダイムの新展開』, 白桃書房.
- 山口理恵, 2010, 「スポーツ・ジェンダー研究の「まなざし」について」, 『スポーツ社会学研究』 18(2), 39-52.
- Bourdieu, P. 1984, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge: Harvard University Press.
- Bryson, Bethany. 1996, "Anything But Heavy Metal": Symbolic Exclusion and Musical Dislikes" *American Sociological Review*, 61(5), 884-99.

文化活動に関する意識調査

この調査は文学部の社会学実習という授業（担当教員：太郎丸博）の課題のために行っています。データは匿名化したうえで部外秘として扱い、教育と研究以外の目的には一切利用しませんので、ご協力をお願いいたします。また、すでにこのアンケートに回答してくださった方は再び回答していただく必要はありません。

問1 あなたの所属する学部／研究科と性別を教えてください。

学部／研究科 _____	1 男	2 女	3 その他
-----------------	-----	-----	-------

問2 次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください

以下の * のついている項目はすべて鑑賞ではなく、実際にプレーする人についてのイメージをお答えください。	上品	やや上品	中ぐらい	やや上品でない	上品でない	よくしたことのあ るものにチェック
1 パイプオルガンの演奏	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
2 オペラ鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
3 レコードで音楽鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
4 バイオリンの演奏	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
5 カフェ巡り	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
6 ぬいぐるみ作り	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
7 生け花	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
8 リコーダーの演奏	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
9 アクロバット*	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
10 マンガの読書	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
11 飛行機の操縦	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
12 お弁当作り	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
13 柔道*	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
14 資格試験（語学系）の受験	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
15 ビジネス書の読書	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
16 能楽の鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
17 デジタルアートの鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
18 JPOP 音楽の鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
19 演歌の鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>

20 フェンシング*	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
21 キャップ投げ野球*	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
22 ヨガ	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
23 シンクロナイズド・スイミング*	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
24 なぎなた*	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
25 競技かるた*	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
26 軽自動車の運転	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
27 ファーストフードの利用	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
28 映画鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
29 タバコの喫煙	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>

問3 上に挙げた活動で、あなたがこれまでよくしたことのある活動があれば、上のリストのチェックボックスにチェック ☒ を入れてください

質問は以上です。ご協力ありがとうございました。

A

文化活動に関する意識調査

この調査は文学部の社会学実習という授業（担当教員：太郎丸博）の課題のために行っています。データは匿名化したうえで部外秘として扱い、教育と研究以外の目的には一切利用しませんので、ご協力をお願いいたします。また、すでにこのアンケートに回答してくださった方は再び回答していただく必要はありません。

問1 あなたの所属する学部／研究科と性別を教えてください。

学部／研究科 <hr style="border: none; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/>	1 男	2 女	3 その他
---	-----	-----	-------

問2 次のようなことをよくする人に対するあなたのイメージに近いものを一つ選んでください

以下の * のついている項目はすべて鑑賞ではなく、実際にプレーする人についてのイメージをお答えください。	上品	やや上品	中ぐらい	やや上品でない	上品でない	よくしたことのあ るものにチェック
1 電子ピアノの演奏	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
2 ミュージカルの鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
3 CD で音楽鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
4 ギターの演奏	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
5 居酒屋巡り	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
6 プラモデル作り	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
7 盆栽作り	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
8 クラリネットの演奏	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
9 フォークダンス *	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
10 純文学の読書	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
11 自動車の運転	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
12 お菓子作り	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
13 弓道の練習	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
14 資格試験（趣味系）の受験	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
15 ミステリー小説の読書	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
16 マジックの鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
17 コントの鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
18 クラシック音楽の鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>

19	ボーカロイド音楽の鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
20	野球の練習	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
21	ボルダリング *	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
22	筋力トレーニング	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
23	水球 *	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
24	剣道 *	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
25	トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
26	外車の運転	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
27	レストランの利用	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
28	オペラ鑑賞	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>
29	葉巻の喫煙	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>

問3 上に挙げた活動で、あなたがこれまでよくしたことのある活動があれば、上のリストのチェックボックスにチェック ☒ を入れてください

質問は以上です。ご協力ありがとうございました。

B

単純集計表

以下の表の数値の単位は人。

調査票の種類

A 票	B 票	計
213	216	429

問 1 学部・研究科

総合人間学部	18
文学部	118
教育学部	16
法学部	33
経済学部	25
理学部	56
医学部	14
薬学部	10
工学部	87
農学部	28
文学研究科	1
教育学研究科	1
人間・環境学研究科	9
情報学研究科	1
総合生存学館（思修館）	1
その他の学部研究科	2
他大学	6
無回答	3
計	429

問 1 性別

男	女	その他	無回答	計
277	146	2	4	429

問2 次のようなことをする人のイメージ (A票)

	上品	やや上品	中ぐらい	やや上品でない	上品でない	無回答	計
パイプオルガンの演奏	158	42	11	1	0	1	213
オペラ鑑賞	175	27	10	1	0	0	213
レコードで音楽鑑賞	82	91	35	1	2	2	213
バイオリンの演奏	142	54	16	0	0	1	213
カフェ巡り	11	65	120	9	8	0	213
ぬいぐるみ作り	14	48	124	20	7	0	213
生け花	130	73	10	0	0	0	213
リコーダーの演奏	7	26	125	38	17	0	213
アクロバット*	3	9	91	67	39	4	213
マンガの読書	2	4	54	82	70	1	213
飛行機の操縦	13	39	124	19	18	0	213
お弁当作り	11	46	123	20	13	0	213
柔道*	6	8	108	45	46	0	213
資格試験（語学系）の受験	9	27	115	33	28	1	213
ビジネス書の読書	15	37	87	50	24	0	213
能楽の鑑賞	96	80	34	1	2	0	213
デジタルアートの鑑賞	20	59	103	17	14	0	213
JPOP 音楽の鑑賞	4	14	120	49	26	0	213
演歌の鑑賞	12	52	117	20	12	0	213
フェンシング*	20	45	97	28	22	1	213
キャップ投げ野球*	2	5	70	61	73	2	213
ヨガ	10	68	106	20	9	0	213
シンクロナイズド・スイミング*	19	85	94	9	5	1	213
なぎなた*	30	74	84	13	10	2	213
競技かるた*	30	75	89	9	9	1	213
軽自動車の運転	2	6	106	53	46	0	213
ファーストフードの利用	1	0	36	73	103	0	213
映画鑑賞	9	42	135	18	9	0	213
タバコの喫煙	4	1	37	29	142	0	213

問 2 次のようなことをする人のイメージ (B 票)

	上品	やや上品	中ぐらい	やや上品でない	上品でない	無回答	計
電子ピアノの演奏	32	81	86	12	3	2	216
ミュージカルの鑑賞	114	78	23	0	0	1	216
CD で音楽鑑賞	24	62	116	7	4	3	216
ギターの演奏	13	45	118	32	7	1	216
居酒屋巡り	2	3	54	101	55	1	216
プラモデル作り	4	9	99	63	40	1	216
盆栽作り	70	91	44	7	4	0	216
クラリネットの演奏	101	78	33	2	1	1	216
フォークダンス *	55	85	66	6	3	1	216
純文学の読書	107	74	28	2	5	0	216
自動車の運転	4	9	146	35	22	0	216
お菓子作り	15	83	102	12	3	1	216
弓道の練習	62	88	58	6	1	1	216
資格試験（趣味系）の受験	10	42	127	21	15	1	216
ミステリー小説の読書	12	53	123	22	6	0	216
マジックの鑑賞	11	31	135	31	7	1	216
コントの鑑賞	4	7	94	80	31	0	216
クラシック音楽の鑑賞	132	62	18	4	0	0	216
ボーカロイド音楽の鑑賞	7	10	108	57	33	1	216
野球の練習	4	6	121	63	22	0	216
ボルダリング *	3	15	133	45	19	1	216
筋力トレーニング	6	9	117	58	26	0	216
水球 *	6	9	134	50	17	0	216
剣道 *	17	60	100	28	11	0	216
トレーディング・カードゲーム（遊戯王など）	2	3	67	75	69	0	216
外車の運転	22	65	81	29	19	0	216
レストランの利用	18	65	111	12	10	0	216
オペラ鑑賞	137	59	17	2	1	0	216
葉巻の喫煙	22	56	61	44	33	0	216

問3 よくしたことのある活動にチェック（A票）

	よくしたことはな い	よくしたことがあ る	無回答	計
パイプオルガンの演奏	212	1	0	213
オペラ鑑賞	204	9	0	213
レコードで音楽鑑賞	208	5	0	213
バイオリンの演奏	204	9	0	213
カフェ巡り	174	39	0	213
ぬいぐるみ作り	210	3	0	213
生け花	207	6	0	213
リコーダーの演奏	171	42	0	213
アクロバット*	207	6	0	213
マンガの読書	126	87	0	213
飛行機の操縦	212	1	0	213
お弁当作り	191	22	0	213
柔道*	205	8	0	213
資格試験（語学系）の受験	170	43	0	213
ビジネス書の読書	205	8	0	213
能楽の鑑賞	208	5	0	213
デジタルアートの鑑賞	202	11	0	213
JPOP 音楽の鑑賞	115	98	0	213
演歌の鑑賞	209	4	0	213
フェンシング*	211	2	0	213
キャップ投げ野球*	209	4	0	213
ヨガ	205	8	0	213
シンクロナイズド・スイミング *	213	0	0	213
なぎなた*	213	0	0	213
競技かるた*	206	7	0	213
軽自動車の運転	201	12	0	213
ファーストフードの利用	136	77	0	213
映画鑑賞	128	85	0	213
タバコの喫煙	206	7	0	213

問3 よくしたことのある活動にチェック (B票)

	よくしたことはない	よくしたことがある	無回答	計
電子ピアノの演奏	185	31	0	216
ミュージカルの鑑賞	197	19	0	216
CDで音楽鑑賞	138	78	0	216
ギターの演奏	196	20	0	216
居酒屋巡り	197	19	0	216
プラモデル作り	204	12	0	216
盆栽作り	216	0	0	216
クラリネットの演奏	209	7	0	216
フォークダンス *	213	3	0	216
純文学の読書	194	22	0	216
自動車の運転	172	44	0	216
お菓子作り	185	31	0	216
弓道の練習	209	7	0	216
資格試験（趣味系）の受験	191	25	0	216
ミステリー小説の読書	174	42	0	216
マジックの鑑賞	207	9	0	216
コントの鑑賞	171	45	0	216
クラシック音楽の鑑賞	177	39	0	216
ボーカロイド音楽の鑑賞	179	37	0	216
野球の練習	193	23	0	216
ボルダリング *	209	7	0	216
筋力トレーニング	180	36	0	216
水球 *	213	3	0	216
剣道 *	203	13	0	216
トレーディング・カードゲーム （遊戯王など）	186	30	0	216
外車の運転	213	3	0	216
レストランの利用	146	70	0	216
オペラ鑑賞	211	5	0	216
葉巻の喫煙	216	0	0	216

どんな要因が文化活動を「上品」にするのか？—文化威信スコアの
規定要因—

京都大学文学部社会学研究室 2019 年度社会学実習 報告書

2020 年 3 月発行

編集・発行： 太郎丸 博

京都大学文学部社会学研究室

〒606-8501 京都市左京区吉田本町
